Volume ၀၁ / Issue ၀၀ / ဧပြီလ ၂၀၂၄

Burmapunk

စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ မဂ္ဂဇင်း

- စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံမိတ်ဆက်
- မြန်မာနှင့် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ
-- သိပ္ပံ Punk တွေ အကြောင်း

issue
၀၀
free edition

Tiny

Volume ၀၁ / Issue ၀၀ / ဧပြီလ ၂၀၂၄

ISSUE 00

Burmapunk

စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ မဂ္ဂဇင်း

“သိပ္ပံနိယာမ တစ်ခု မဖြစ်ခင်တော့...
အရာအားလုံးဟာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ပင်။”

Marie Lu

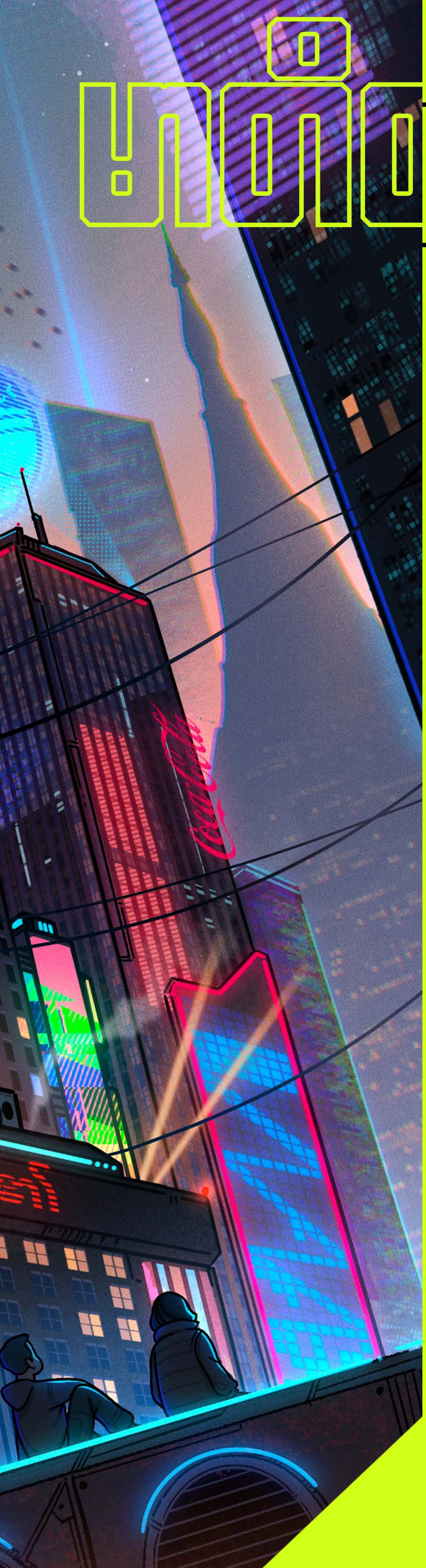
မျက်နှာဖုံး ပန်းချီ : Tiny Land

အယ်ဒီတာ : မောင်နှမ်းဖြူး

စာရေးသူ : မောင်နှမ်းဖြူး (ပဲ)

ဒီဇိုင်း/စာစီ/ပုံစီ : မောင်နှမ်းဖြူး (ဒါလဲသူပဲ)

မျက်နှာဖုံး ပန်းချီဆွဲပေးတဲ့ ထက်(Tiny Land)နဲ့
အတွင်း ပန်းချီ ဆွဲပေးတဲ့ ကို လင်းထက်နိုင် အပြင်
ပုံလေးတွေ ပေးသုံးတဲ့ ကို အောင်ကျော်ခင်၊
ကို အောင်မျိုးမင်း/ Yangon in Action/
ကို လင်းဝဥာအောင် တို့ကို
အထူး ကျေးဇူးတင်ရှိပါတယ် ခင်ဗျာ။



မာတိကာ

Chapter 01 /ဆောင်းပါး ၀၀၈

- စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံမိတ်ဆက်
- ရှေးဟောင်း စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ
- အနောက်တိုင်း စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံထဲက အရှေ့တိုင်းအတွေးအခေါ်များ

Chapter 02/ အထူး ဆောင်းပါး ၀၂၆

- မြန်မာနှင့် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ
- မြန်မာ Sci Fi identity ကိုရှာဖွေခြင်း
- လူငယ်များအား မြေတောင် မြှောက်ပေးခြင်း သို့ Royal Space Force

Chapter 03/ ဗဟုသုတ ၀၄၉

- ကျွန်ုပ်တို့ ဖြတ်ကျော်ခဲ့သော စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံထဲက သင်္ကေတများ
- သိပ္ပံ Punk တွေ အကြောင်း
- Hard Sci Fi vs Soft Sci Fi
- World Building / ကမ္ဘာတည်ခြင်း

Chapter 04/ ရသ အညွှန်း ၀၈၇

- စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ရုပ်ရှင် အညွှန်း(၁)
- မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ အညွှန်း

Chapter 05 / အမေးအဖြေ ကဏ္ဍ ၁၀၄

- မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဖန်တီးမှု အနာဂတ်
- FAQ(မေးချင်တာမေး)

အယ်ဒီတာ့အာဘော်

Legit မဂ္ဂဇင်းဆန်ချင်တာနဲ့ အယ်ဒီတာ အာဘော် ဘာညာတွေ လုပ်နေတာ တကယ်က ဒီ မဂ္ဂဇင်းကြီးထဲ စာရေးသူ (မောင် နှမ်းဖြူး) တစ်ယောက်တည်းပါပဲ။ နောက်ပိုင်း အဖွဲ့လေးဘာလေးများ ရှိလာခဲ့ရင် ဟိုနား လိုက် နှမ်းဖြူး ဒီနား လိုက် နှမ်းဖြူးမယ်ဆိုပြီး ဒီကလောင်လေးကို ပေးထားတာ။ နာမည်စီးချိန် မတန်သေးလို့ပဲ သတ်မှတ်လိုက်ပါတယ်။

ဒီဧပြီလထုတ်(ထွက်လာတော့လည်း မေ ကူးရှာပြီ) မဂ္ဂဇင်းလေးမှာတော့ အယ်ဒီတာ တစ်ဖြစ်လဲ၊ စာရေးသူ တစ်ဖြစ်လဲ၊ ဒီဇိုင်နာ တစ်ဖြစ်လဲကတော့ ကိုယ်ပါပဲ။ ဒါပေမယ့် နှမ်းတစ်စေ့နဲ့တော့ ဆီ မဖြစ်နိုင်တာကြောင့် စာရေးသူ တစ်ယောက် အပူကပ်ခဲ့တာတွေ ရှိပါတယ်။ ဟောဒီ မဂ္ဂဇင်း အထဲမှာ ပါတဲ့ ပုံလေးတွေက အင်တာနက်က ယူလာတဲ့ ပုံလေးတွေ ရှိသလို local က artist တွေရဲ့ လက်ရာအချို့လည်း ပါပါတယ်။ထည့်သွင်းခွင့် ပေးတဲ့ အတွက်လည်း ကျေးဇူးတင်ပါတယ်။နောက်ပိုင်း တဖြည်းဖြည်းနဲ့ မဂ္ဂဇင်းအတွက် သီးသန့် ရည်ညွှန်းတဲ့ ပုံလေးတွေ ဖြစ်အောင် ကြိုးစားပါဦးမယ်။

ဒီ sci fi မဂ္ဂဇင်းလေးထဲက စာရေးသူရဲ့ sci fi အပေါ် အမြင် အာဘော်တွေကိုတော့ ဖတ်ရင်း တစ်လျှောက် တွေ့နိုင်ပါလိမ့်မယ်။ အခုတော့ digital magazine အသွင်နဲ့ပဲ ဖန်တီးထားတာမို့ စာဖတ်သူတို့ ဖုန်းထဲ၊ကွန်ပြူတာထဲ နေရာအနှံ့ သယ်သွားလို့ ရတဲ့အပြင် ဘတ်စ်ကား စောင့်တုန်း၊စီးတုန်း။ အိပ်ခံနီးပဲဖြစ်ဖြစ် နားနေချိန်ပဲဖြစ်ဖြစ် အချိန်ယူပြီး အေးအေးဆေးဆေးသာဖတ်ပါလေ။

တစ်ဖက်မှာလည်း sci fi ဖန်တီးသူတွေအတွက် အလွယ်တကူ reference ယူလို့ရမယ့် archives ကြီး သဖွယ် ဖြစ်အောင် နှစ်ပတ်တစ်ကြိမ် sci fi နဲ့ အပ်စပ်ပြီး မတူညီတဲ့ topic တွေကို ဆွေးနွေး တင်ပြသွားဖို့ရှိပါတယ်။ စာဖတ်သူတို့ကိုရော ကိုယ့်ကိုကိုယ်ပါ လက်ရှိ နေလို့သိပ်မကောင်းတဲ့ ကမ္ဘာကြီးမှာ ကောင်းသောနေ့ရက်လေးများ ရှိလာပါစေ ဆုတောင်းရင်း...

မောင်နှမ်းဖြူး
(April 30,2024)

Burmapunk မိတ်ဆက်

Burmapunk ကနေ ကြိုဆိုပါတယ်။

Burmapunk ဆိုလို့ punk band တော့ မဟုတ်ပါဘူးနော်။အစက social media page လေးတစ်ခုအဖြစ် တည်ရှိပြီး စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ Science Fiction genre နဲ့ ဆိုင်တဲ့ အကြောင်းအရာလေးတွေ၊ဆောင်းပါးလေးတွေ၊သုံးသပ်ချက်လေးတွေ၊ထင်မြင်ချက်လေးတွေ ကို ဖော်ပြတင်ဆက်နေပါတယ်။ ထိုကနေ တင်ခဲ့ဖူးတဲ့ content တွေကို တစုတစည်းထဲ ဖတ်လို့ရအောင်ရယ် ဖတ်ရတာ လွယ်လွယ်ကူကူ ပိုဖြစ်အောင်ရယ်လို့ မဂ္ဂဇင်းလေးအနေနဲ့ ပုံသွင်းမိတာပါ။ (စာရေးသူက ငယ်ငယ်ထဲက မဂ္ဂဇင်းထုတ်ချင်တဲ့ ပိုးပါနေတာ တစ်ပိုင်းပေါ့။)

အဲ့ဒါကြောင့် မနှစ်လောက်ထဲက page ထောင်ထဲက လုပ်ချင်နေတဲ့ မဂ္ဂဇင်းလေးကို ဒီလတွေထဲ အကောင်ထည်ဖော်ခဲ့ပါတယ်။ အစကတော့ လစဉ်ထုတ်မဂ္ဂဇင်းအဖြစ် ထုတ်ဖို့ စီစဉ်ထားပေမယ့် စာဖတ်သူတို့ ဖတ်ရှုရတဲ့ content တွေထဲ အဟောင်းတွေချည်း မဟုတ်ဘဲ အသစ်တွေလည်း များများ ခံစားနိုင်အောင်လို့ နှစ်ပတ်တစ်ကြိမ် bi weekly ထုတ်ဖို့စီစဉ်လိုက်တာပါ။

အခု ဧပြီလ ထုတ် အတွဲ၀၁ အမှတ်စဉ် ၀၀ မှာတော့ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ sci fi မိတ်ဆက် အနေနဲ့ generalize ဖြစ်တဲ့ idea တွေကို အလေးပေး တင်ဆက်သွားမှာဖြစ်ပြီး နောက်လ မှတစ်ဆင့် ဆိုင်ရာ theme လေး အောက်ကနေ တင်ဆက်သွားဖို့ ရှိပါတယ်။

ဆိုတော့ စာဖတ်ရတာ နှစ်သက်သူတွေ ရော Science Fiction genre ကို စိတ်ဝင်စားတဲ့သူတွေ ဒါမှမဟုတ် Sci Fi နဲ့ ပတ်သတ်ပြီး ဇာတ်လမ်း သို့ အနုပညာ ဖန်တီးသူတွေအတွက်ပါ အထောက်အကူပြုဖို့ ရည်ရွယ်ရင်း...

CHAPTER 03

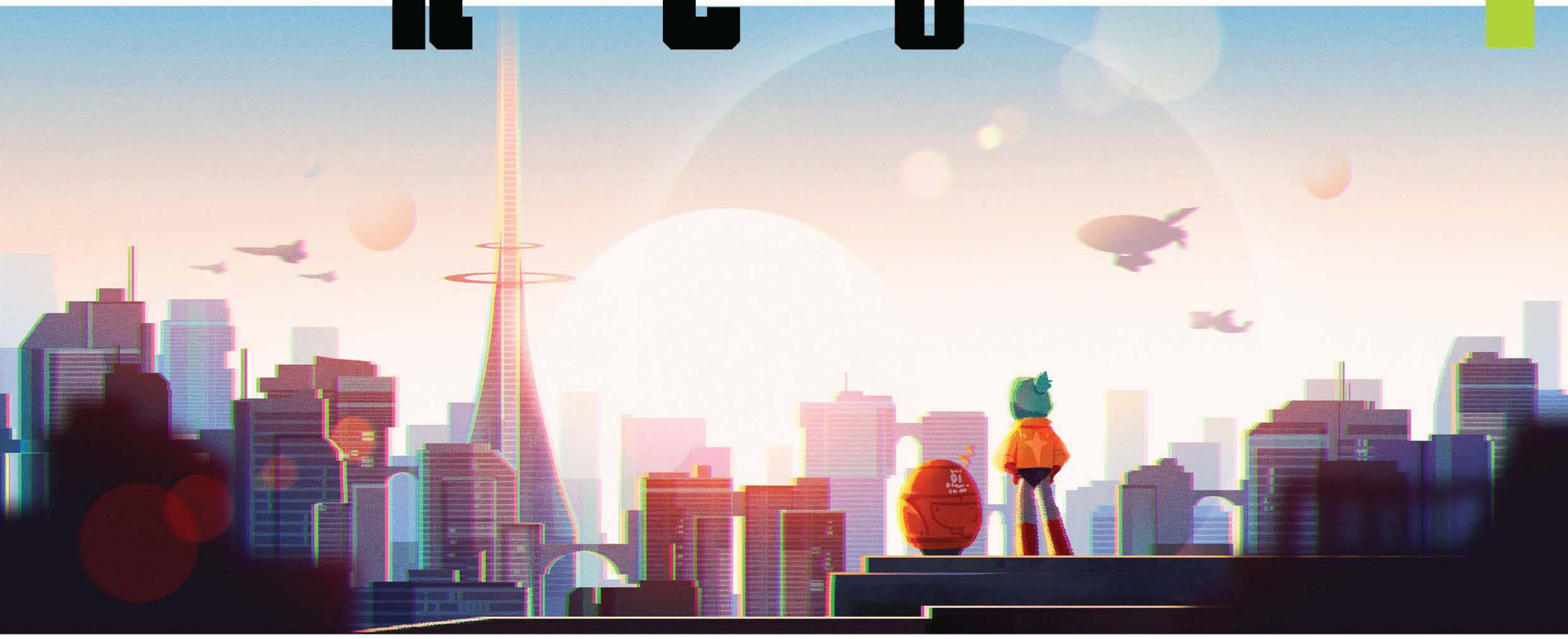
ဆောင်းပါးများ

- စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံမိတ်ဆက် (၀၀၉)
- ရှေးဟောင်း စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ (၀၁၃)
- အနောက်တိုင်း စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံထဲက အရှေ့တိုင်းအတွေးအခေါ်များ (၀၁၉)

Artwork by Aung Ko Zin

003

စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံမိတ်ဆက်



"Science fiction* အတိုကောက် *Sci-Fi
ဒါမှမဟုတ် **ထပ်တိုချင်သေးရင် *SF*။"**

Sci Fi genre ဆိုတာ လူတော်တော်များများနဲ့ ရင်းနှီးတဲ့ genreပါ။ အများအားဖြင့် လူငယ်နဲ့ လူလတ်ပိုင်းတွေကြားမှာပေါ့။ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ /Sci-Fiလို့ ဆိုလိုက်ရင် နာမည်အတိုင်းပဲ စိတ်ကူးယဉ်ထားတဲ့ သိပ္ပံဇာတ်လမ်းအကြောင်းအရာတွေပေါ့။ အပေါ်ယံပြောရရင် အာကာသ ခရီးသွားတာတွေ၊ ဂြိုလ်သားတွေ၊ လေဆာရောင်ခြည်တွေ၊ စက်ရုပ်တွေ အစရှိတဲ့အရာမျိုးတွေ ပါဝင်နေတဲ့ ဇာတ်လမ်းမျိုးတွေပေါ့။ တစ်ဖက်က ကြည့်ရင် ပေါ့ပေါ့ပါးပါး ဖျော်ဖြေရေးရသဆန်တယ် ဆိုရမှာပါပဲ။ ဆိုတော့ Sci-Fi ဆိုတာ Escapism ဖျော်ဖြေရေး သက်သက် genre ပဲပေါ့။

အဲ့လောက်ပဲဆိုလားဆိုရင်တော့ မဟုတ်သေးပါဘူး။ဒီစာစုလေးမှာတော့ Sci-Fi ရဲ့ နောက်ခံသမိုင်း အနည်းငယ်အကျဉ်းနဲ့ Sci-Fi (**စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံ**)ဟာ **"ဘာကြောင့် အရေးပါတာလဲ"** ကို ဆွေးနွေးဖော်ပြလိုပါတယ်။

ပျင်းစရာကောင်းသွားမှာ ဆိုးတာမို့ စာသံပေသံနဲ့ ရှည်ရှည်ဝေးဝေးမရေးတော့ပါဘူး။ လူသားတွေအတွက် စိတ်ကူးယဉ်တယ်ဆိုတာ ကမ္ဘာဦးအစထဲကပါ။ နောက်ပိုင်း စာအရေးအသားတွေ ပေါ်ပေါက်လာတဲ့အခါမှာ ကဗျာစာရှည်တွေ၊ ဝတ္ထုတွေ၊ ပြဇာတ်တွေ ဖြစ်လာတယ်ပေါ့။ အဲ့လိုနဲ့ မှတ်တမ်းမှတ်ရာ၊ အတွေးအခေါ်ကနေ အချစ်၊ အလွမ်းအစပြုပြီး genre အမျိုးမျိုး ပေါ်ပေါက်လာတယ်ပေါ့။

အလယ်ခေတ် နှောင်းပိုင်း Renaissance ခေတ် (၁၄-၁၇ ရာစု) ကစပြီး သိပ္ပံအတွေးအခေါ်ဆိုင်ရာတွေ ထွန်းကားလာပါတယ်။ သိပ္ပံတော်လှန်ရေး (၁၇ရာစု) ၊ ဉာဏ်အလင်းပွင့်သော ခေတ် Age of Enlightenment (၁၇-၁၈ ရာစု)မှာတော့ သိပ္ပံပညာရပ်တွေ တွင်ကျယ်လာတဲ့အပြင် စာပေပိုင်းမှာလည်း စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံ ဝတ္ထုတွေ ပေါ်ပေါက်လာပါတယ်။ သမိုင်းကို ပြန် ကြည့်မယ်ဆို ဟိုးအရင် စာပေတွေမှာထဲက ယနေ့ခေတ် sci-fi element တွေဖြစ်တဲ့ အာကာသ ခရီးသွားတာတွ၊ စက်ရုပ်တွေ၊အချိန်ခရီးသွားတာတွေ စတာကို တွေ့နိုင်ပါတယ်။

ဒါပေမယ့် တော်တော်များများကတော့ Johannes Kepler ရဲ့ Somnium (၁၆၃၄)တို့၊ Jonathan Swift ရဲ့ Gulliver's travel (၁၇၂၆) တို့ကို sci-fi genre ရဲ့ ခေတ်ရှေ့ပြေးတွေလို့ ပြောကြပြီး (အချို့ကလည်း science fantasy genre လို့ ခေါ် ကြပါတယ်) ပထမဆုံး သိပ္ပံသဘောတရားတွေပါတဲ့ sci-fi ဝတ္ထုကိုတော့ Mary Shelly ရဲ့ Frankenstein (၁၈၁၈)လို့ အများက သတ်မှတ်ကြပါတယ်။ Jules Verne ရဲ့ Journal to the center of the earth(၁၈၆၄)၊ From earth to moon (၁၈၆၅)၊ Twenty Thousand leagues under the seas(၁၈၇၀) စတဲ့ သိပ္ပံခရီးသွား ဝတ္ထုတွေက Sci-Fi genre ကို ရေပန်းစားလာစေခဲ့တာပါ။

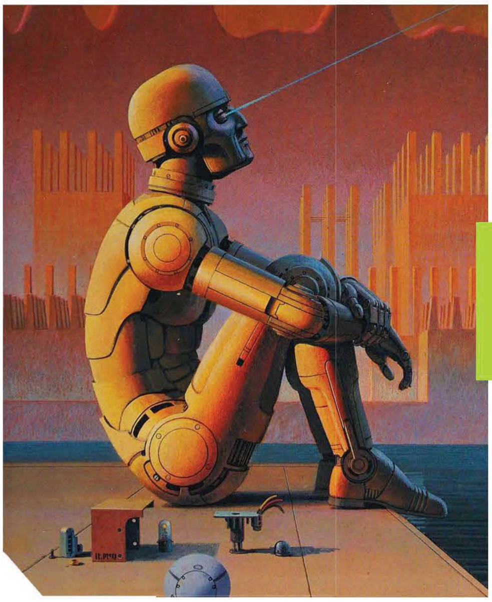
စာရေးသူတို့ ဒီဘက်ခေတ်နဲ့ နီးစပ်တဲ့ metaphysic တွေ၊ စက်ရုပ်တွေ၊ ဂြိုလ်သားတွေ၊ နည်းပညာတွေနဲ့ စပ်ဆက်တဲ့ အကြောင်းအရာတွေကတော့ ၁၉ရာစုလောက်ထဲက ရှိနေပေမယ့် ၂၀ရာစုလောက်မှာမှ ပိုပြီး ခေတ်စားလာပါတယ်။ ၂၀ရာစုမှာ လူတော်တော်များများသိလာကြပြီး နာမည်ကြီးတဲ့ သိပ္ပံစာရေးဆရာတွေကတော့ ပထမဆုံး space opera လို့ ခေါ်လို့ရမယ့် Fountationတို့၊ Robot series တွေရေးတဲ့ Issac Asimov၊ military sci fi genre ရဲ့ဖခင်ကြီး Robert A Heinlein (သူ့ကို Starship Troopers နဲ့ သိကြမှာပါ။ အခု Helldiver 2 ဂိမ်းနာမည်ကြီးနေတာကြောင့် online မှာ starship trooper meme တွေနဲ့ တွဲတွဲပြီး မြင်ရပါလိမ့်မယ်) 2001 Space Odyessy တို့၊ Rama series တို့ကို ရေးတဲ့ Sir Arthur C Clarke၊ Duneရဲ့ ပဲ့ကိုင်ရှင် Frank Herbertတို့ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီ list တွေထဲမှာ တော်တော်များများက အနောက်တိုင်းဘက်လို့ ပြောနိုင်ပေမယ့် အရှေ့တိုင်းမှာလည်း sci-fi genre ကို ပုံဖော်ပေးကြတဲ့သူတွေ ရှိပါတယ်။ ဒါပေမယ့် သိပ္ပံနဲ့ နည်းပညာက အနောက်တိုင်းဘက်က ပိုပြီး အသားပေးတာကြောင့် ဒုတိယကမ္ဘာစစ်အပြီးခေါက်မှသာ အရှေ့တိုင်းမှာ sci-fi genre က ပိုပြီး တွင်ကျယ်လာပါတယ်။ အရှေ့တိုင်းဘက်က sci-fiတွေအကြောင်းကို နောက်ပိုင်းမှာ ဖော်ပြလိုပါသေးတယ်။

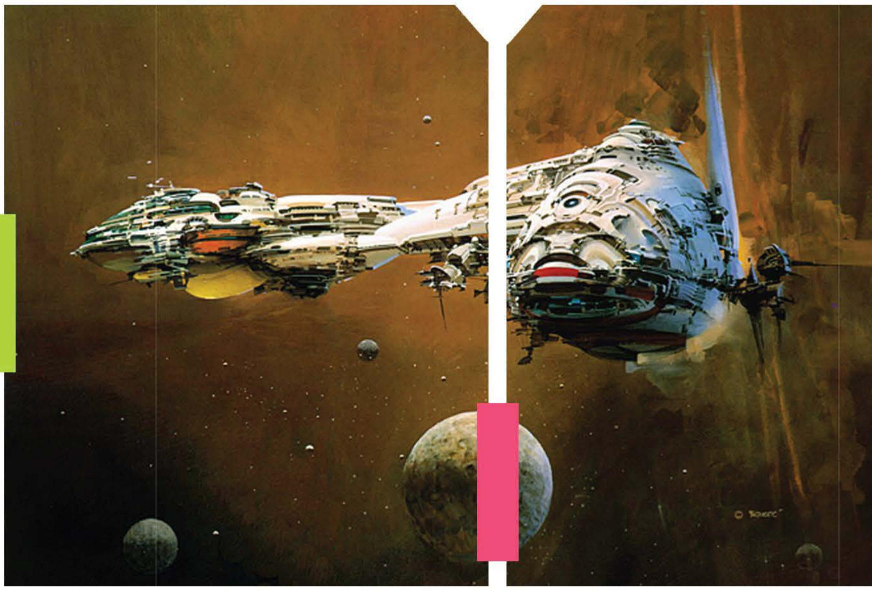
စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံ အရေးပါပုံ

စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ sci-fi genre ဟာ ရသစာပေ/ ဖျော်ဖြေရေး ကဏ္ဍတွေမှာရော၊ လူ့အဖွဲ့အစည်းမှာပါ အများကြီး အရေးပါပါတယ်။ ဒါဆို ဘာကြောင့်မလို့ အဲ့လို အရေးပါနေရတာလဲ။ တကယ်တော့ Sci-fi ဆိုတာ အတိတ်နဲ့ ပစ္စုပ္ပန်ကို သုံးသပ်ပြီး အနာဂတ်ကို ကြည့်လို့ ရနိုင်တဲ့ ပြတင်းပေါက်တစ်ခုလိုပါပဲ။ Sci-Fi ဖန်တီးသူဘက်က ကြည့်ရင် ဒုံးပျံကြီးတွေ၊ စက်ရုပ်ကြီးတွေ စတဲ့ ဖျော်ဖြေရေးတွေအပြင် သူတို့ရဲ့ နိုင်ငံရေး၊ လူမှုရေးအမြင်တွေ၊ ပတ်ဝန်းကျင်ဆိုင်ရာ ပြဿနာတွေ ၊ဒဿန အတွေးအခေါ်တွေ၊ နည်းပညာအမြင်တွေကို ကောင်းကောင်းမွန်မွန် ဖော်ပြလို့ရနိုင်တဲ့ genreတစ်ခုပါ။

George Orwell ရဲ့ 1984 ဟာ အာဏာရှင်စနစ်ရဲ့ ကြောက်မက်ဖို့ကောင်းပုံတွေ၊ လက်ရှိမှာအထိ ဖြစ်ပျက်နေတဲ့ privacy ချိုးဖောက်မှုတွေ၊ surveillance Device စောင့်ကြည့်ရေး ပစ္စည်းတွေ၊ သတင်းလိမ်ညာမှု၊ ဝါဒဖြန့်မှုတွေကို မီးမောင်းထိုးပြနေသလို Asimovရဲ့ Robot seriesက လူသားတွေ၊ စက်ရုပ်တွေကို အသုံးပြုပုံ၊ စက်ရုပ်တွေအပေါ်အမြင်နဲ့ စက်ရုပ်ကျင့်ဝတ်တွေ အစရှိတာတွေကို ခန့်မှန်းခဲ့တာတွေ၊ Bladerunnerတို့၊ Ghost in the Shell တို့လို ဇာတ်လမ်းတွေက လူသားဖြစ်တည်မှုတွေ၊ ဖန်ဆင်းရှင်ဆိုတာဘာလဲ စတာတွေအပေါ် မေးခွန်းထုတ်ခဲ့တာမျိုးတွေကို တွေ့ရတယ်။ Terminator တို့လို ရုပ်ရှင်တွေကလည်း A.Iရဲ့ အန္တရာယ်ကို ဖော်ပြလို့နေပြန်ပါတယ်လို့ ပြောလို့ရပါတယ်။

(Sci-Fi ရဲ့ တကယ်လက်တွေ့ကမ္ဘာအပေါ် သက်ရောက်မှုတွေကို စာရေးသူနောက်မှ စာအရှည်ကြီး ရေးပြီး ဖော်ပြချင်ပါသေးတယ်)





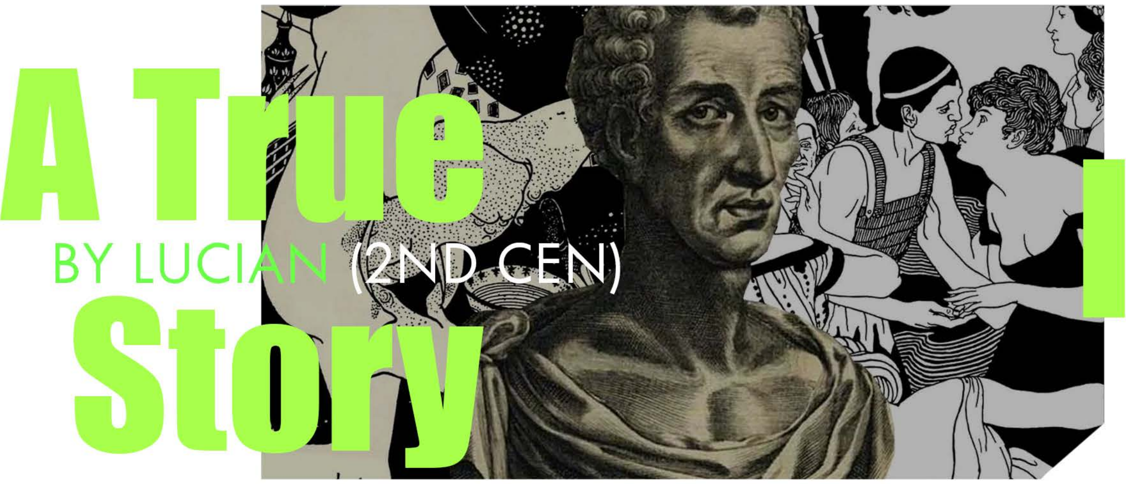
ဘာပဲပြောပြော ရသ လို့ ဆိုတဲ့အတိုင်း အမြဲတစေ လေးလံမှောင်မည်းနေဖို့ မလိုပြန်ပါဘူး။ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံလို့ ဆိုသလိုပဲ လွတ်လပ်စွာ စိတ်ကူးယဉ်ပြီး ဖန်တီးလို့ရသလို လွတ်လပ်စွာလည်း စီးမျောခံစားလို့ရတဲ့ genre တစ်ခုပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အရာရာတိုင်းဟာလည်း သိပ္ပံနည်းကျမှန်နေစရာ မလိုသလို ယုတ္တိတန်နေဖို့လည်း မလိုပါဘူး။ သို့သော် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဖန်တီးမှုကောင်းတိုင်းဟာ အတိတ်၊ အနာဂတ်၊ ပစ္စုပ္ပန်တစ်ခုခုကိုတော့ ထင်ဟပ်နေပါလိမ့်မယ်။

မြန်မာနိုင်ငံဟာ ဖွံ့ဖြိုးဆဲနိုင်ငံတစ်နိုင်ငံ ဖြစ်သော်လည်း စစ်ဒဏ်တွေ၊ နိုင်ငံရေး အပြောင်းအလဲဒဏ်တွေ၊ နည်းပညာရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုဒဏ်တွေကို အတော်ခံခဲ့နေရတဲ့ နိုင်ငံဖြစ်တာကြောင့် ဒီနိုင်ငံက ဖန်တီးတဲ့ အနှစ်သာရရှိတဲ့ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဇာတ်လမ်းတွေကိုလည်း နောက်ပိုင်းနှစ်တွေမှာ မြင်တွေ့ချင်ပါသေးတယ်။ တစ်ဆက်တည်း အထူးဆောင်းပါးအနေနဲ့ **“မြန်မာတို့နဲ့ စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံ”** အကြောင်းကို ဆွေးနွေးဖော်ပြပါမယ်။ အဆုံးထိ ဖတ်ရှုပေးတဲ့ အတွက် ကျေးဇူးတင်ပါတယ်။

ရှေးဟောင်း စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံ

စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ Sci Fi genre ကို စက်မှုတော်လှန်ရေးကာလ နဲ့ သိပ္ပံတော်လှန်ရေး ခေတ်တို့မှာ စတင်တယ်လို့ အကျဉ်းဖျင်းဆိုလို့ရပေမယ့် ကျွန်တော်တို့သိတဲ့ Sci Fi elements တွေဖြစ်တဲ့ စက်ရုပ်ကြီးတွေ၊ လူမဟုတ်တဲ့ အသိဉာဏ်ရှိ အရာတွေ (Artificial intelligence)၊အာကာသ ခရီးသွားခြင်းတွေ စတာတွေကို ရှေးပဝေဏီထဲက စိတ်ကူး ယဉ် ဖန်တီးခဲ့ကြပါတယ်။ ဘာသာရေးစာပေတွေမှာ သာမက ဂရိရာဇဝင်တွေ၊ဘေဘီလုံ သမိုင်းတွေ၊အီဂျစ်ရာဇဝင်တွေမှာပါ ဂြိုလ် နက္ခတ္တတွေအကြောင်း၊လူတွေထက် မြင့်သော higher being တွေ၊ dimension တွေ စတဲ့ အတွေးအခေါ်တွေကို တွေ့ရမှာပါ။ အနီးစပ် ဆုံး ဗုဒ္ဓဘာသာက “အနန္တ စကြာဝဠာနဲ့ အနန္တ သတ္တဝါ” ဆိုတဲ့ စကားလုံးမှာပင် လူသား တွေအပြင် အာကာသ အခွင်တွင် အခြားသော ကမ္ဘာတွေ၊သက်ရှိတွေ ရှိနိုင်တဲ့ အကြောင်းကို ဖော်ပြထားတာတွေ့ရပါတယ်။ မြန်မာ့ရာဇဝင်မှာလည်း ဖိုထိုးခြင်း (alchemy)၊ စက္ကောမ အတတ်ပညာ စသဖြင့် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံဆန်သော ပါးစပ်ပြော ရာဇဝင်တွေ ရှိပါတယ်။ အဲ့တာကြောင့် ကျွန်တော်တို့ သိတဲ့ သိပ္ပံဝေါဟာရတွေပါဝင်တဲ့ Frankenstein တို့ From Earth to the Moon တို့ကို modern sci fi ခေတ်သစ် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံလို့သတ်မှတ်ရင်း ရှေးဟောင်း စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဥပမာအချို့နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ပြော ပြပေးသွားပါမယ်။

သမိုင်းအရ အစောဆုံးတွေ့ရှိရတဲ့ ရှေးဟောင်းစိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံတွေကို လေ့လာရရင် 2 ရာစု (သက္ကရာဇ်၁၀၀ကျော်လောက်က)က ဂရိသရော်စာရေးဆရာ Lucian ရေးသားတဲ့ A true storyပါ။ A true story ဝတ္ထုတိုဟာ သမိုင်းမှာ အစောဆုံးသော အာကာသ ခရီးသွားခြင်း၊ဂြိုလ်သားများ နဲ့ အာကာသ တိုက်ပွဲတွေ အကြောင်းတို့ကို ရေးဖွဲ့ထား တာကို မြင်တွေ့နိုင်ပါတယ်။



ဝတ္ထုအဖွင့်မှာ “အမှန်တရား” တိုင်းဟာ အမှန်တရား မဟုတ်။အချို့ဟာ အလိမ်အညာ များသာ ဖြစ်သည် ဟု အစချီရင်း စာရေးသူ Lucian ရဲ့ စွန့်စားခန်းတွေကို ဖော်ပြပါ တော့တယ်။ စာရေးသူ Lucian တစ်ယောက် သူရဲ့ ခရီးသွား ဧည့်သည်တော်များနဲ့ အတူ ပင်လယ်ကြီးထဲ ရွက်လွင့်လို့နေပါတယ်။ထိုအခိုက် လေပြင်းမုန်တိုင်း တိုက်ခတ် ပြီးတော့ မော်ဝင်ကျွန်းတစ်ကျွန်းပေါ် သောင်တင်လေရဲ့။မုန်တိုင်း စဲလို့ ခရီးဆက်ကြ သော် ရေဝဲကြီးနဲ့ တိုးပါတော့တယ်။ ရေဝဲကြီးက သူတို့ သင်္ဘောကို လကမ္ဘာဆီသို့ ခေါ်ဆောင်သွားပါတယ်။ လကမ္ဘာရောက်တော့ လတိုင်းပြည်နဲ့ နေတိုင်းပြည်တို့ ဟာ Venus ဂြိုလ်ကို နယ်ချဲ့ကြရင်း စစ်ဖြစ်နေလေရဲ့။ နှစ်ဖက်လုံး စစ်ပွဲဟာ အကြိတ်အနယ်ဖြစ်ကြပေမယ့် နေတိုင်းပြည်က အနိုင်ရသွားလေရဲ့။ ဒီလိုနဲ့ နှစ်ဦးနှစ်ဖက် စစ်ပြေငြိမ်း စာချုပ် ချုပ်ဆိုနေခိုက် စာရေးသူ Lucian တစ်ယောက် လကမ္ဘာပေါ်က သူ့ဘဝအကြောင်းကို ရေးသားလေရဲ့။

စစ်ပွဲလည်း ပြီးရော ကမ္ဘာမြေအပြန် သူတို့ သင်္ဘောကြီးဟာ မိုင်၂၀၀ခန့်ရှည်တဲ့ အာကာသ ဝေလငါးကြီး မြိုတာ ခံရပြန်ရော။ ဝေလငါး ဝမ်းဗိုက်ထဲမှာ ငါးလူတွေ နဲ့ တွေ့ကြရင်း ဝေလငါးကြီးကို သတ်ပြီး ဝမ်းဗိုက်ထဲက ထွက်ဖို့ ကြိုးစားကြပြန်ပါတယ်။ ဒီလိုနဲ့ Lucian တစ်ယောက် အမျိုးမျိုးသော အန္တရာယ်တွေ၊စွန့်စားခန်းတွေနဲ့ ကြုံခဲ့ ရတာတွေကို စီကာပတ်ကုံး ရေးဖွဲ့ရင်း နောင်လာမယ့် အပိုင်းဆက်တွေကို မျှော်ဖို့ ရေးသားရင်း အဆုံးသတ်ပါတော့တယ်။

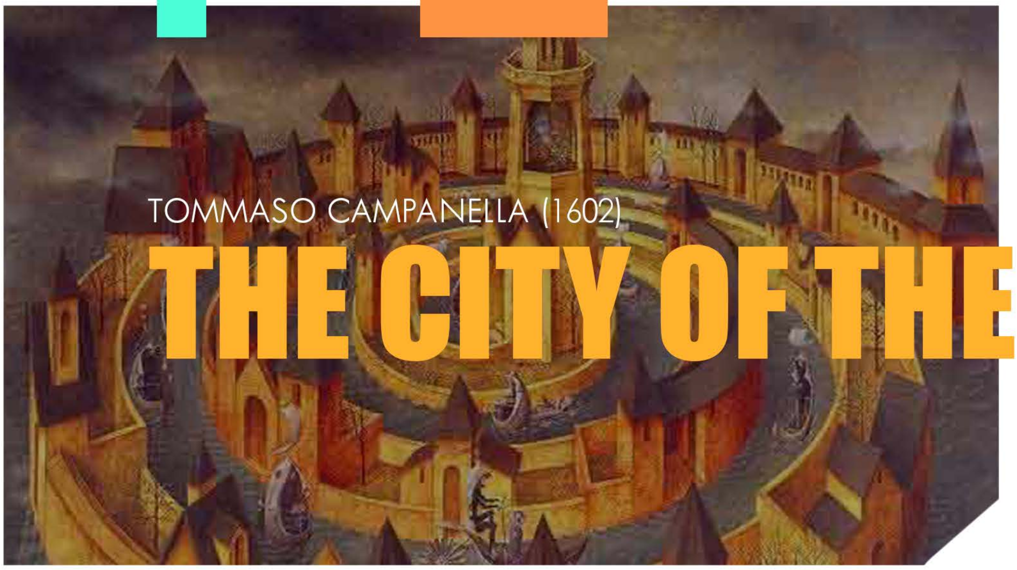
URASHIMA TARO

ANONYMOUS (8TH CEN)

ရှေးဂျပန်ရိုးရာ ပုံပြင်တွေထဲမှာလည်း sci fi element လေးတွေကို အနည်းအများတွေ့ရမှာပါ။ အဲ့ထဲကမှ ဝါးခုတ်သမား ပုံပြင် Tale of the bamboo cutter(10ရာစု) နဲ့ Urashima Taro (8ရာစု) တို့ဟာ လူသိများတဲ့ ရိုးရာပုံပြင်တွေပါ။ ဝါးခုတ်သမား ပုံပြင်က Kaguya မင်းသမီးလေးဟာ လတိုင်းပြည်က လာတယ် စသဖြင့် ဖွဲ့နွဲ့ထားပေမယ့် Urashima Taro က သိပ္ပံဇာတ်လမ်းတစ်ပုဒ် အနေနဲ့ ပိုပြီး နီးစပ်တယ်ထင်ပါတယ်။ ပုံပြင်လေးက တံငါသည်လေး ရေအောက်ကမ္ဘာ ရောက်သွားတယ်ဆိုတဲ့ စိတ်ကူးယဉ် ပုံပြင်လေး ဖြစ်ပေမယ့် အချိန်ကွဲခြားမှု(time slip)တွေ၊ Pandora boxစတဲ့ sci fi element တွေ ပါဝင်ပါတယ်။

ပုံပြင်လေးကတော့ အားလုံးသိကြတဲ့ အတိုင်း ဇာတ်လိုက် Urashima Taro ဆိုတဲ့ တံငါသည်လေးဟာ တစ်နေ့တော့ လိပ်လေး တစ်ကောင်ကို ကယ်ဆယ်မိပါတယ်။ဒါကြောင့် လိပ်လေးက ကျေးဇူးဆပ်တဲ့ အနေနဲ့ သူ့ကို ရေအောက်ထဲက ၎င်းရဲ့ တိုင်းပြည်ကို ခေါ်ဆောင်သွားပါတယ်။ လိပ်လေးဟာ တကယ်တော့ ရေအောက် တိုင်းပြည်ရဲ့ မင်းသမီးလေးဖြစ်ပြီး သူ့ရဲ့ဖခင် ရေဘုရင်ကြီးနဲ့ အတူတူ နဂါးနန်းတော်မှာ နေထိုင်တာပေါ့။ တံငါသည် လေးက မင်းသမီးလေးနဲ့ ရေအောက်တိုင်းပြည်ကြီးမှာ ရက်အနည်းငယ်မျှ ပျော်ပါးစွာ နေထိုင်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် အိမ်မှာ ကျန်ရစ်တဲ့ အမေအိုကို စိတ်မချတာနဲ့ သူ အိမ်ပြန်ရမယ့် အကြောင်း မင်းသမီးလေးကို ပြောပါတယ်။ မင်းသမီးလေးလည်း မနှုတ်ဆက်ချင်ပေမယ့် ဘဝမတူတာကို သိရှာတော့ ခွဲခွါခြင်း လက်ဆောင် အဖြစ် သေတ္တာလေးတစ်ခုကို လက်ဆောင်ပေးပြီး မြေပြင်ပေါ်သို့ ပြန်စေပါတယ်။ ဒါပေမယ့် မင်းသမီးလေးက သေတ္တာလေးကို ဘယ်တော့မှ မဖွင့်ဖို့ မှာကြားလိုက်ပါတယ်။

မြေပြင်ပေါ်ရောက်တော့ တံငါသည်လေးရဲ့ ရွာဟာ ပြောင်းလဲလို့နေပါပြီ။သူရဲ့ အိမ်လည်းမရှိတော့။အမေအိုကြီးကိုလည်း ရှာမတွေ့။သူရဲ့ မိတ်ဆွေများကိုလည်း မတွေ့တာနဲ့ ဗျာများပြီး ပတ်ဝန်းကျင်က လူတွေကို လိုက်မေးပါတော့တယ်။ လူတွေက သူရဲ့ နာမည်ကို ကြားဖူးနား၀ ရှိပေမယ့် လွန်ခဲ့တဲ့ နှစ်၃၀၀ခန့်က ပင်လယ်ထဲ ပျောက်ကွယ်သွားတဲ့ တံငါသည်လေးဟုသာ သိပါတယ်။ တွေဝေနေသော တံငါသည်လေး ခမျာ ဘာလုပ်ရကိုင်ရမှန်း မသိ နောက်ဆုံး မင်းသမီးလေး မှာကြားထားတဲ့ သေတ္တာကို ဖွင့်မိလိုက်ပါတော့တယ်။ ထိုအခါ သေတ္တာထဲက အငွေ့တွေ ထွက်လာကာ သူဟာ အဘိုးအိုကြီး ဖြစ်သွားပါတော့တယ်။ ထိုအခါ ရေထဲကနေ မင်းသမီးလေးက ကြေကွဲဝမ်းနည်းစွာနဲ့ သေတ္တာထဲမှာ သူ့အသက်တွေ သိမ်းထားတာမို့ မဖွင့်ဖို့ မှာကြားတဲ့ အကြောင်း ပြောပြီး ရေထဲသို့ ပြန်ဆင်းသွားပါတော့တယ်။



TOMMASO CAMPANELLA (1602)

THE CITY OF THE SUN

The City of the Sun ဟာ အီတလီ ဒဿနပညာရှင် Tommaso Campanella ရဲ့ ဒဿန အတွေးအခေါ် စာပေတစ်ခုပါပဲ။ ထိုစာပေဟာ sci fi genre အခွဲတစ်ခုဖြစ်တဲ့ Utopia စာပေတွေထဲကမှ အစောဆုံး စာပေတစ်ခုပါ။ ဤစာအုပ်မှာတော့ စာရေးသူက Grandmaster တစ်ဦးနဲ့ သဘောင်္ဂ ကပ္ပတိန် တို့ကြား စကားအသွားအပြန်နဲ့ ပုံဖော်ထားပါတယ်။ Plato ရဲ့ Republic အတွေးအခေါ်နဲ့ Atlantis အကြောင်းကို မှီငြမ်းပြီး ပြီးပြည့်စုံပြီး တိုးတက်တဲ့ အနာဂတ် လူ့အဖွဲ့အစည်းတစ်ခု အကြောင်းကို စိတ်ကူးယဉ်ရေးသားထားတာပါ။

City of the Sun သို့ နေမြို့တော်ကြီးဟာ ရာသီဥတုကောင်းမွန်သော နေရာတွင် တည်ရှိပါတယ်။နေမြို့တော်ကို တံတိုင်းကြီး ခုနှစ်ချပ်က စက်ဝိုင်း ပုံသဏ္ဍာန်ဝိုင်းလျက် ကာရံလျက်ရှိပါတယ်။ မြို့တော်အတွင်း ပြည်သူတွေဟာ လွတ်လပ်စွာ ပြောဆိုဝေဖန်နိုင်ပြီး Aristotle ရဲ့ ဒဿနတွေကို ကျင့်သုံးကြပါတယ်။ ဒါကြောင့်မို့ သာမန်ပြည်သူများနှင့် အစိုးရသူတို့သာမက အနုပညာသည်များ၊လယ်သမားများနဲ့ အလုပ်သမားများဟာလည်း မြို့တော်သူမြို့တော်သားများ ဖြစ်တဲ့အညီ တူညီစွာ အကျိုးခံစားခွင့်ရှိပါတယ်။ အင်အား စိုက်ထုတ်ရသော လုပ်သားပြည်သူတွေကို အခြားသော ပြည်သူတို့က ကျေးဇူးတင် ချီးမွမ်းကြတယ်။ တူညီသော လူ့အခွင့်အရေးအပြင် ပြည်သူတွေဟာ တစ်နေ့ကို လေးနာရီမျှ လုပ်ရုံဖြင့် မြို့တော်ကြီး စည်ပင်ဝဖြိုးအောင် ထမ်းဆောင်နိုင်ကြတယ်။ မြို့တော်ကြီးထဲ နေထိုင်ကြသော ပြည်သူတွေဟာ ယောကျာ်း၊မိန်းမ၊ကလေး မရွေး တန်းတူ အခွင့်အလမ်းများ ရရှိနိုင်တယ်။ပြည်သူပြည်သားတွေဟာ အကောင်းမြင်စိတ်နဲ့သာ နေထိုင်ကြပေမယ့်လည်း ဖြစ်ပေါ်လာနိုင်တဲ့ ဆိုးပြစ်တွေ၊အန္တရာယ်တွေကိုလည်း လျှစ်လျူရှုလို့ မနေနေပါဘူး။

ဒါနဲ့ ပြောပြရဦးမယ်။ နေမြို့တော်ကြီးမှ နေထိုင်ကြတဲ့ ပြည်သူအားလုံးက ဒဿနဘာသာရပ်ကို လိုက်စားကြပြီး အားလုံးဟာ ရေးတတ်ဖတ်တတ်ကြပါသေးတယ်။ မြို့တော်ကြီးကို ကာရံခြံရံထားတဲ့ နံရံကြီးတွေ တံတိုင်းကြီးတွေမှာ နံရံဆေးရေးပန်းချီတွေ၊ သုတ ရသ စာပေ အစုံနဲ့ ရေးခြယ်ထားတယ်။ပြည်သူပြည်သားတွေဟာ ကလေးအရွယ်ထဲက မြို့တော်ထဲ ပြေးလွှားရင်း တံတိုင်းတွေ နံရံတွေပေါ်က သုတ ရသ အစုံစုံကို သင်ယူဖတ်ရှုကြပါတယ်။မြို့တော်ကြီးဟာ သိပ္ပံပညာကို အားပေးအားမြှောက်လုပ်ပြီး နေရာတိုင်းမှာ ထူးခြားတဲ့ ဆန်းသစ်တီထွင်မှုတွေနဲ့ ပြည့်နှက်လို့နေတယ်။ဥပမာ ပြောရရင် လေ၏ အကူအညီမလိုတဲ့ လမ်းညွှန်ကိရိယာတွေ(သံလိုက်အိမ်မြှောင်?) ခြေတစ်ချောင်းတည်းနဲ့ ထိန်းချုပ်လို့ရတဲ့ မြင်းထိန်းကိရိယာ စသဖြင့်ပေါ့။

မြို့တော်သူ မြို့တော်သားတွေဟာ “သဘာဝဆန်တဲ့ ဘာသာရေး”ကို ကိုးကွယ်ကြတယ်။ သူတို့ဟာ ကောင်းကင်က ကြယ်တွေကို ပမာထားရင်း နေမင်းကြီးကို ချီးမွမ်းပူဇော်ကြတယ်။ ဘုရားကျောင်းရဲ့ အမြင့်ဆုံးနေရာမှာတော့ ဘုန်းတော်ကြီး ၂၄ပါးဟာ နက္ခဗေဒကိရိယာများကို အသုံးပြုကာ အာကာခွင်မှ နက္ခတာရာ တွေကို လေ့လာရင်း စိုက်ပျိုးရေး၊စီးပွါးရေး၊လူမှုရေး စသည်တို့ကို ထိန်းကျောင်း အုပ်ချုပ်လေတယ်။

သင်သိပါသလား

ဆရာကြီး Hayao Miyazaki ရဲ့ Castle in the sky (1986)ကိုGhibli fan တွေရော animation fan တော်တော်များများပါ သိကြမှာပါ။studio Ghibli ရဲ့ ပထမဆုံး ပွဲဦးထွက် ရုပ်ရှင်လည်း ဖြစ်ပါတယ်။ ထိုထဲက ဇာတ်လမ်းနာမည်အတိုင်း Castle in the sky ဖြစ်တဲ့ Laputa ဟာ Johnatan swift ရဲ့ Gulliver’s travel ထဲက မိုးပျံကျွန်းကြီးရဲ့ နာမည်ပါ။(ငယ်ငယ်က Gulliver’s travel ကို သင်ခဲ့ရပေမယ့် လူသေးသေးလေးတွေဆီ ရောက်သွားတဲ့အကြောင်းပဲ သင်ခဲ့ရလို့ မသိကြရတာပါ။)

Jonathan swift ရဲ့ Laputa ဟာဆိုရင်တော့စက်ဝိုင်းပုံသဏ္ဍာန်ရှိပြီး အချင်း ၄မိုင်ခွဲ၊အကျယ် ၁၀,၀၀၀ ဧကခန့်ရှိပြီး ကိုက်၃၀၀ အထူရှိပါတယ်။ Miyazaki ရဲ့ Laputa ကတော့ Swift ရဲ့ Laputa ကို inspiration ယူရုံသာမက Jule Verne(Journey to the center of the earth)ရယ် Robert Louis Stevenson (ငယ်ငယ်က သင်ရဖူးတဲ့ brave boy က သူရဲ့ treasure island ထဲက ဇာတ်ဝင်ခန်းတစ်ခုပါ) တို့ဆီကပါ inspiration တွေ ပေါင်းစပ်ထားပါတယ်။

အရှေ့နဲ့အနောက်ဆိုတာတည်နေရာကြောင့်သော်လည်းကောင်း၊ပထဝီအနေအထားကြောင့်သော်လည်းကောင်း၊ဘာသာရေးခံယူချက်ကြောင့်သော်လည်းကောင်း၊နိုင်ငံရေးကြောင့်သော်လည်ကောင်း၊ရုတ်စွ အဆုံးအတွေးအခေါ်အယူအဆအရကွဲပြားမှုတွေရှိပါတယ်။

ယနေ့ခေတ်အရှေ့တိုင်းမီဒီယာမှာအနောက်တိုင်းအတွေးအခေါ်တွေလွှမ်းမိုးမှုတွေရှိသလိုပဲအနောက်တိုင်းကသူတွေအတွက်အရှေ့တိုင်းအတွေးအခေါ်အချို့ကထူးခြားဆန်းကြယ်ပြီးအံ့ဖွယ်များအနေနဲ့နှစ်ခြိုက်ကြပါသေးတယ်။ဒါကြောင့်လည်းအနောက်တိုင်းသူတွေအဖို့အရင်ကကွန်ဖူးရုပ်ရှင်တွေ၊ဆာမူရိုင်းရုပ်ရှင်တွေကနာမည်ကြီးသကဲ့သို့အရှေ့တိုင်းသားတွေတောင်ယောဂကျင့်ခြင်း၊တရားထိုင်ခြင်း၊Zen Buddhism စတာတွေကိုလည်းအထူးလိုက်စားကြသူတွေရှိပါတယ်။

ဒီခေတ်ကြီးမှာ အရှေ့တိုင်းသား၊ အနောက်တိုင်းသား ဆိုပြီး racial stereotype တာလားဆိုပြီး ပေါက်ပေါက်ရှာရှာ လာမေးနိုင်ပေမယ့်လည်း အပေါ်က ပြောခဲ့သလို အနောက်တိုင်း နိုင်ငံတွေ နဲ့ အရှေ့တိုင်း နိုင်ငံတွေရဲ့ ဖွဲ့စည်းတည်ဆောက်ပုံ အယူအဆတွေက ကွဲပြားနေတာတော့ အမှန်ပါပဲ။ ထိုအရာလေးကပဲ ရသ အပေါ်ချည်းကပ်တဲ့အခါ နှစ်ဖက်စလုံးမှ အပြန်အလှန် လွှမ်းမိုးမှုတွေရှိနေရင်တောင်မှ အောက်ခံ မူရင်းအတွေးအခေါ်လေးက ပျောက်ကွယ်မသွားတာက အရသာလေးတစ်ခုပါ။ စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံဖန်တီးတဲ့ နေရာမှာလည်း အဲ့လိုပါပဲ။ အရှေ့နဲ့အနောက် ဖန်တီးပုံ ချည်းကပ်ပုံတွေက မတူညီကြသလို တစ်ဖက်ဆီက အတွေးအခေါ်တွေကိုလည်း ဖလှယ်ရင်း ကိုယ်နားလည်သလို အသုံးပြုကြတာကို တွေ့နိုင်မှာပါ။ ဒီစာစုလေးမှာတော့ စာရေးသူဟာ အရှေ့တိုင်းသား တစ်ဦးဖြစ်တာကြောင့် အနောက်တိုင်း sci fi ဖန်တီးသူတွေ နားလည်ထားတဲ့ ယူသုံးထားတဲ့ အရှေ့တိုင်း အတွေးအခေါ်အချို့နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ဆွေးနွေးဖော်ပြသွားမှာပါ။

အနောက်တိုင်း အထူးသဖြင့် ဥရောပတွင် ဘာသာရေးအယူတွေ ဖုံးလွှမ်းနေသော ရှေးဟောင်း စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ စာပေတွေကနေ သိပ္ပံအယူတွေကို ပိုမိုအလေးပေးတဲ့ Modern sci fi စာပေတွေဆီ ကူးပြောင်းလာသည်အထိကတော့ (16-18ရာစု) အနောက်တိုင်း ဒဿနတွေကိုပဲ အသားပေးဖော်ပြခဲ့ပါ။ ဥရောပတိုက်သားတွေ ကိုလိုနီ နယ်ချဲ့တာတွေကနေ အရှေ့တိုင်း ယဉ်ကျေးမှုနဲ့ အတွေးအခေါ်တွေလည်း ပိုမို ကူးစက်လာတယ်။ အင်္ဂလိပ်တို့ (ယဉ်ကျေးမှုအဆင့်အတန်း မြင့်မားသော)အိန္ဒိယကို သိမ်းပြီးသော အချိန်ကစလို့ ထိုမှ ဗုဒ္ဓအယူအဆတွေ၊ဟိန္ဒူဝါဒတွေ၊ယောဂ၊ဗေဒင်၊ချာကရာ စတဲ့ အရှေ့တိုင်းအယူအချို့က မျက်နှာဖြူတွေအတွက် အထူးအဆန်းဖြစ်စေသလို အချို့သောသူများအတွက် ကုန်ကြမ်းတစ်ခုလို ဖြစ်စေပါတယ်။
ထိုစဉ် ပြင်သစ်တို့ကလည်း အင်ဒိုချိုင်းနား ကျွန်းစွယ်ကို နယ်ချဲ့တဲ့ ကာလမို့ အရှေ့တောင်အာရှရဲ့ အယူအဆတွေ၊နတ်ကိုးကွယ်မှုတွေ စတာတွေ စိတ်ဝင်စားကြတယ်။အထူးသဖြင့် ကွဲပြား ခြားနားသော ဗိသုကာလက်ရာ ၊အဆောက်အဦတွေပေါ့။

အရှေ့တိုင်းဒဿနတွေ၊ဘာသာရေးအယူအဆတွေကရှေးရိုးစွဲများပေမယ့်တစ်ဖက်က ကြည့်ရင်လည်း Qi/Prana တို့လို သဘာဝစွမ်းအင်တွေ၊ရုပ်/နာမ် ခွဲခြားရှိတာတွေ၊ dimension ဘုံတွေ ကွဲပြားတာ စတာတွေဟာ သိပ္ပံနည်းကျ မဟုတ်တောင် pseudo science သို့ hypothesis ဆန်တာကြောင့် စိတ်ကူးယဉ် ဖန်တီးလို့ ကောင်းပါတယ်။

ဤသို့ သိပ္ပံစာပေ ရေးသားသူ/ဖန်တီးသူများ အဖို့ အရှေ့တိုင်းအယူအဆတွေဖြစ်တဲ့ အလင်းပွင့်ခြင်း (enlightenment)၊လူ" မှ သည် "မနုဿလူသား "အဖြစ်သို့ ရောက်ရှိခြင်း၊ ဘုရား နဲ့ ဖန်ဆင်းရှင်ဟာ သီးသန့်ဖြစ်နေခြင်း စတာတွေကထူးခြားပြီး အလွန်တရာ စိတ်ဝင်စားဖို့ကောင်းတဲ့ အယူအဆတွေ ဖြစ်လာပါရော။ဒီလိုနဲ့ 19ရာစု 20ရာစုမှသည် 21ရာစုတိုင် အနောက်တိုင်း sci fi စာပေတွေ၊ရုပ်ရှင်တွေမှာ အရှေ့တိုင်း အယူအဆတွေ၊အတွေးအခေါ်တွေက ကိန်းအောင်းလို့နေပါတယ်။ ဥပမာလေးတွေနဲ့ စလိုက်ကြရအောင်လား။

Sir Arthur C Clarke ရဲ့ ဝတ္ထုတော်တော်များများမှာ ဖန်ဆင်းရှင်ကို ဘုရားလို့ သမုတ်တာထက် လူသားတွေထက် မြင့်သော ဘုံ(dimension) က သက်ရှိတွေလို့ ပုံဖော်ရေးသားတာတွေကို တွေ့ရတယ်။ သူကိုယ်တိုင်ကလည်းရံဖန်ရံခါ Crypto Buddhism ကို ကျင့်ကြံကြောင်း ဆိုလေ့ရှိသလို သူရဲ့ Rendezvous of Rama စီးရီးအရ ဟိန္ဒူရာဇဝင်တွေကိုလည်း လေ့လာထားတာကို တွေ့မြင်နိုင်တယ်။

STAR WARS

နောက် ဥပမာ ပေးချင်တာကျတော့ Star Wars ထဲက Force concept ပါ။ Star Wars ဟာဆိုရင် အရှေ့တိုင်း လောင်းရိပ်တော်တော်များများပါတဲ့ sci fi media တစ်ခုပါပဲ။ Samuria ဆန်ဆန် Duel ဓားရေးပြတာတွေ၊ အရှေ့တိုင်း ရိုးရာဝတ်စားဆင်ယင်မှုတွေ၊ယဉ်ကျေးမှုတွေပါသလို ၎င်းဇာတ်လမ်းရဲ့ အခရာ ဖြစ်တဲ့ Force concept ဟာလည်း အရှေ့တိုင်း Qi/Prana Chakara စတဲ့ spiritual energy စိတ်စွမ်းအင်တွေကို အခြေခံတယ်။ နောက်ပြီး Force ကို အသုံးပြုတဲ့ Jedi ဘာသာရေးဟာ Zen Buddhism နဲ့ Taoism တို့ရဲ့ အတွေးအခေါ်တွေကို တွေ့ရပါလိမ့်မယ်။

The Matrix ရုပ်ရှင် စီးရီးဟာဆိုရင် အထူးပြုလုပ်ချက် မြိုင်မြိုင်ဆိုင်ဆိုင်နဲ့ အပျင်းပြေ ကြည့်လို့ရတဲ့ sci fi ရုပ်ရှင်စီးရီး ဖြစ်သလို ဘာသာရေးအယူအဆတွေ၊အတွေးအခေါ် တွေနဲ့ ပြည့်နှက်နေတဲ့ ရုပ်ရှင်တွေ ဆိုလည်း မမှားပါဘူး။ ၎င်းထဲမှာ ခရစ်ယာန် symbolism တွေ၊ Zionism အကြောင်းတွေ ပါသလို အရှေ့တိုင်း ဒဿနတွေ ဖြစ်တဲ့ Zen Buddhism၊ Taoism တို့ရဲ့ လွှမ်းမိုးမှုတွေကိုလည်း တွေ့နိုင်ပါတယ်။ ကျွန်ုပ်တို့ရဲ့ ဇာတ်လိုက်ကျော် Neo ကို ရုပ်ရှင်တစ်လျှောက် **the one** သို့ t**he chosen one/ Messiah** ကယ်တင်ရှင် အနေနဲ့ တွေ့ရမှာပါ။ ဒါပေမယ့် ကိစ္စက ထိုမှာတင် မပြီးသွားပါဘူး။ တကယ်က Neo ဟာ ရွေးခြယ်ခံရသူ မဟုတ်ဘဲ သူဟာ သူရဲ့ စိတ်ကို ရွေးခြယ်ခံရသူ the one ဟု ယုံကြည်စေတာပါ။ ဒါကြောင့်လည်း နာမည်ကြီး movie line ဖြစ်တဲ့ **"He's beginning to believe"** ဆိုပြီး ဖြစ်စေတာပေါ့။ ၎င်းအတွေးအခေါ်ဟာ အရှေ့တိုင်း သဘောတရားတွေလို "စိတ်သည်သာ အဓိက ဖြစ်သည်" ကို အခြေခံပါတယ်။ ၎င်းတို့ နေထိုင်နေတဲ့ simulated ကမ္ဘာတုကြီးမှာ "ပျံနိုင်တယ်" တွေးပါက "ပျံနိုင်တယ်။" "ငါလုပ်နိုင်က လုပ်နိုင်တယ်" ဆိုတဲ့ သဘောတရားရှိပါတယ်။ ထို့အပြင် the Matrix ကမ္ဘာကြီးကို သံသရာ ဘဝများဟု ယူဆပါက ထိုက လွတ်မြောက်ခြင်းဟာ သံသရာမှ လွတ်မြောက်ခြင်း မဟုတ်ဘဲ Matrix ရဲ့ ဖြစ်တည်မှု သဘော သို့ သံသရာကို နားလည်ခြင်းက သံသရာမှ လွတ်မြောက်ရာ လမ်းစဉ်ပါ။

နောက်ဆုံး ဥပမာ အနေနဲ့ James Cameron ရဲ့ ဆယ်စုနှစ်ကြာမျှမှ ပေါ်တော်မူတဲ့Avatar နဲ့ အဆုံးသတ်ပါမယ်။ Avatarကို ခြုံကြည့်ရင်တော့ သဘာဝပတ်ဝန်းကျင်အကြောင်း တွေ၊သံယဇာတနဲ့ လူတွေရဲ့ လောဘတွေ၊Colonialismနဲ့ ဒေသခံတွေနဲ့ ၎င်းတို့ရဲ့ ဝန်းကျင်က ဂေဟစနစ်ပေါ် ထိခိုက် သက်ရောက်မှုတွေ အကြောင်းပေါ့။

(အဲ့အနောက်မှာ vfx စမ်းတာ၊နည်းပညာ စမ်းတာတွေလည်း ရှိတာပေါ့)

ဒါပေမယ့် Avatar ဟာ အရှေ့တိုင်း အတွေးအခေါ်တွေ သာမက အရှေ့တိုင်း media ရဲ့ လွှမ်းမိုးမှုကြီးခဲ့တာကိုတော့ ငြင်းလို့မရပါဘူး။

ဘယ်ကစရ မလည်းဆိုရင် Avatar ဆိုတဲ့ ခေါင်းစဉ် ကိုယ်တိုင်နဲ့ ဇာတ်လမ်းထဲက လူပြာ ဂြိုလ်သားတွေပါပဲ။ ထို concept တစ်ခုလုံးက ဟိန္ဒူဘာသာဆီက တော်တော်များများ ကို ယူသုံးထားပါတယ်။ Avatar ဆိုတာ အခုအခါမှာတော့ ဂိမ်းတွေမှာ ကိုယ်စား ဖော်ပြ တဲ့ ဇာတ်ကောင်လို့ ပြောလို့ရပေမယ့် ထိုစကားလုံးရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကိုက “နတ်” သို့မဟုတ် “နတ်ဘုရား” တစ်ပါးမှ လူအဖြစ် ဝင်စားခြင်း ဖြစ်ပါတယ်။ထိုနည်းနဲ့ နတ်တွေက (ဗိဿနိုးစသည်) လူ့လောက လူ့အသိုင်းအဝိုင်းနဲ့ ထိတွေ့ ဝင်ဆန့်ကြပါတယ်။အဲ့တာ ကြောင့်လည်း Jake Scully က သူရဲ့ Avatar Na’vi လူပြာကြီး ကို အသုံးပြုပြီး Na’vi မျိုး နွယ်စုနဲ့ ထိတွေ့ဆက်ဆံပါတယ်။ Na’vi ဂြိုလ်သားတွေရဲ့ ပုံစံ design ကို ကြည့်ရင်လည်း မြင်နေကျဖြစ် ဟိန္ဒူနတ်တွေရဲ့ အပြာရောင် အသားအရောင် အဆင်းကို inspire ထား တာတွေ့ရပါတယ်။ ဒါ့အပြင် Avatarမှာ Na’vi တွေရဲ့ အယူဖြစ်တဲ့ ၎င်းတို့ဟာ သေဆုံး သွားပါက အမှန်တကယ် သေဆုံးသွားတာ မဟုတ်ဘဲ ကမ္ဘာမြေကြီး သို့ သဘာဝ တရား ကြီးဆီ ပြန်လည်ရောက်သွားပြီးနောက် ဝိညာဉ်ဟာ တစ်ဖန် ပြန်လည်မွေးဖွားတယ်ဆိုတဲ့ concept ကို တွေ့ရမှာပါ။ထို အယူအဆတွေက အရှေ့တိုင်း အယူတွေမှာ ပုံမှန် တွေ့နေ ကြဖြစ်ပါတယ်။

အဆုံးသတ် အနေနဲ့ လူ့အတွေးအခေါ်ဟာ ထူးဆန်းလှပါတယ်။ ကျွန်ုပ်တို့ လူတွေဟာ ရေမြေတွေခြား ဒေသန္တရတွေမတူညီတာကြောင့် အတွေးအခေါ် ယဉ်ကျေးမှုတွေ ကွဲပြားတာ မဆန်းဘူး ဆိုပေမယ့်လည်း လက်နက်ပြုလုပ်ပုံ၊ အဝတ်အစား ချုပ်လုပ်ပုံ၊ အဆောက်အဦ တည်ဆောက်ပုံတွေဟာ အခြေခံသဘောတရား fundamental အရ တူညီနေတာ တွေ့ရတယ်။ ဒါ့အပြင် တစ်ယောက်စကား တစ်ယောက်နားကနေ တစ်ဆင့်ပုံပြင်တွေ၊ ဒဏ္ဍာရီတွေကလည်း ဆင်တူရိုးမားရှိကြတယ်။

အခုကဲ့သို့ ကမ္ဘာကြီးဟာ ရွာကြီးတစ်ရွာအလား ယဉ်ကျေးမှုတွေ၊အတွေးအခေါ်တွေကို လျင်မြန်စွာ ဖလှယ်နိုင်တဲ့ကာလမှာ sci fi ဖန်တီးမှုတွေမှာလည်း အရှေ့၊အနောက် ယဉ်ကျေးမှု၊ အတွေးအခေါ်တွေကို ရောယှက်တွေ့နိုင်သလို ၎င်းတို့ကို ပေါင်းစပ်ပြီး မွေးဖွားလာသော idea အသစ်များကိုလည်း တွေ့မြင်ရမှာ အမှန်ပါပဲ။

CHAPTER ၀၂

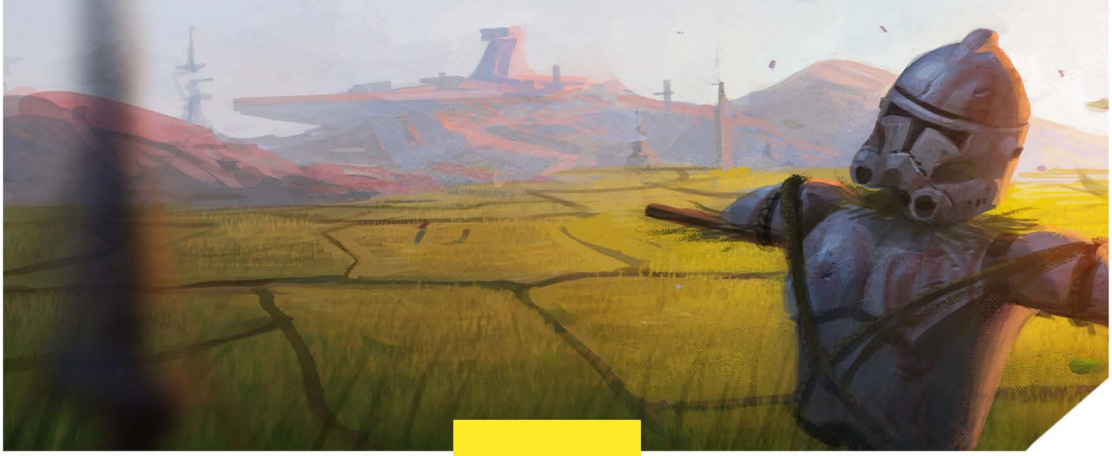
အထူးဆောင်းပါးများ

- မြန်မာနှင့် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ (၀၂၇)
- မြန်မာ Sci Fi identity ကိုရှာဖွေခြင်း (၀၃၅)
- လူငယ်များအား မြေတောင် မြှောက်ပေးခြင်း သို့ Royal Space Force (၀၄၅)

Artwork by Aung Kyaw Khin

ttps://www.facebook.com/agkyawkhin/

STATE/MONITORING
မြန်မာ
စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံ
Artwork by Aung Kyaw Khin



Artwork by Myat Hein Khant

(စကားစပ်အနေနဲ့ ပြောချင်ပါသေးတယ်။ ဒီအကြောင်းအရာတွေဟာ စာတမ်းတစ်ခု မဟုတ်ဘဲ စာရေးသူရဲ့ ထင်မြင်ချက်ပဲမို့ မှားကောင်းမှားနိုင်သလို စာဖတ်သူတို့ သဘောမတူနိုင်တာမျိုးလည်း ရှိကောင်း ရှိနိုင်ပါတယ်။)

Sci-fi ဆိုတာ လူတွေနဲ့ ရင်းနှီးတဲ့ genre တစ်ခုဖြစ်ပြီး မြန်မာပြည်မှာလည်း လူငယ်နဲ့ လူလတ်ပိုင်းတွေ နှစ်သက် အားပေးကြပါတယ်။ ဒါပေမယ့် များသောအားဖြင့် နိုင်ငံခြားက sci-fi တွေကို စားသုံးကြတာများပါတယ်။ အဲ့လိုဆိုတော့ မြန်မာတွေက ဖန်တီးနိုင်မှုနည်းလှချည်လားပေါ့။ အဲ့လိုတော့ မဟုတ်ပါဘူး။ အရင့် အရင်ခေတ် တွေကို ပြန်ကြည့်ရင်လည်း ရသစာပေမှာပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊ ရုပ်ရှင်ပိုင်းမှာပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊ sci-fi genre ဟာ တော်တော်လေး ရှားခဲ့တာကြောင့်လဲ ဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ ဒီစာစုမှာ တော့ စာရေးသူက မြန်မာ့ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံနဲ့ ပတ်သက်ပြီး အပိုင်း သုံးပိုင်းခွဲခြားပြီး ဆွေးနွေးချင်ပါတယ်။

“မြန်မာ sci-fi တွေရှားပါးပြီး ခေတ်မစားရတဲ့ အကြောင်းအရင်း”

မြန်မာလူကြီးတွေရဲ့ အတွေးအခေါ်ကို အကြမ်းဖျင်း ခြုံငုံကြည့်ရင် “စိတ်ကူးယဉ် ဖန်တီးမှု” ထက် ယုတ္တိတန်မှု၊ ဖြစ်ပျက်မှုတို့ကို ပိုပြီး အသားပေးတာများပါတယ်။ ဒါဟာ မြန်မာတွေ စိတ်ကူးယဉ် ညံ့တယ်လို့ ဆိုလိုတာမျိုးတော့ မဟုတ်ပါဘူး။ ဒါပေမယ့် မြန်မာလူကြီးတော်တော်များများက ရှေးရိုးစွဲ conservative ဆန်တာ ကြောင့် “**စိတ်ကူးယဉ်တယ်**” ဆိုတာကိုက လက်တွေ့ကျမနေဘူးလို့ ယူဆကြပါတယ်။ ဒါကြောင့်မို့လို့ အနီးစပ်ဆုံး မြန်မာစာပေတွေကို ကြည့်ရင် ဆုံးမစာတွေ၊ ပညာပေးစာ ပေတွေ သို့မဟုတ် လူ့သဘာဝ အကြောင်းတွေ (ပြောရရင် အချစ်အလွမ်း drama ဘာညာ) အသားပေးတဲ့စာတွေ ပိုများတာ တွေ့နိုင်ပါတယ်။ သမိုင်းနောက်ခံ fantasy ထဲမှာ တောင် ရိုးရာပုံပြင်တချို့နဲ့ သမိုင်းယုံတမ်းရာဇဝင်ရယ်လို့ပဲ ရှိတာ များပါတယ်။

စာရေးသူ ထင်မိတဲ့ နောက်တစ်ချက်ကတော့ ၁၉၆၂ အာဏာသိမ်းမှုပါ။ ၁၉၆၂ ဦးနေဝင်း အာဏာသိမ်းအပြီး နောက်ပိုင်းမှာ မြန်မာနိုင်ငံဟာ တံခါးပိတ်ဝါဒ ကျင့်သုံးခဲ့တာ စာဖတ်သူတို့ အသိပါပဲ။ ထိုအချိန်ဟာလည်း Cold War ရဲ့ အထွဋ်အထိပ်ကို ရောက်နေချိန် ဖြစ်ခဲ့တာကြောင့် ကမ္ဘာပေါ်မှာ နည်းပညာတွေ တရှိန်ထိုး တိုးတက်နေချိန်လည်း ဖြစ်ခဲ့ပါတယ်။ အာကာသ ခရီးသွားတဲ့ အကြောင်းတွေ၊ နူကလီးယား စွမ်းအင် အကြောင်းတွေ၊ ကွန်ပြူတာရဲ့ ရှေ့ပြေးအကြောင်းတွေ အစရှိတာတွေ ဆွေးနွေးနေကြပြီး အနောက်တိုင်းနဲ့ ဆိုဗီယက်ရုရှားတို့ စစ်လက်နက် နည်းပညာ အပြိုင်အဆိုင် အားပြိုင်နေကြတဲ့ အချိန်လည်း ဖြစ်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် ထိုခေတ်မှာ စာပေအရ Frank Herbert ရဲ့ Dune တို့၊ Philip K Dick ရဲ့ The Man in the high castleတို့လို နာမည်ကြီးစာအုပ်တွေ အပြင် ရုပ်ရှင်ပိုင်းမှာလည်း 2001: Space Odyssey, Solaris,Planet of the Apes, Star Trek, Doctor who စတဲ့ သိပ္ပံရုပ်ရှင်တွေ mainstream လာခဲ့တဲ့ ခေတ်ဖြစ်ခဲ့တာပါ။ အရှေ့တိုင်းဘက်မှာဆိုရင်လည်း ဂျပန်မှာ Astro Boy, Godzilla တို့ဟာ household namesတွေအထိ ဖြစ်နေပါပြီ။ အဲ့ကနေ sci-fi genre ဟာ 1980s-90s တွေမှာ niche မဖြစ်တော့ဘဲ သာမန်လူတွေပါ စားသုံးတဲ့ genre တစ်ခု ဖြစ်လာပါတယ်။

ထုံးစံအတိုင်း "ရွှေမြန်မာ"တွေ ကံဆိုးမိုးမှောင်ကျပြီး တံခါးပိတ်ဝါဒကြောင့် ပြည်ပက media တော်တော်များများကို တိုက်ရိုက် ဒါမှမဟုတ် တရားဝင် စားသုံးခွင့် မရခဲ့ရှာပါဘူး။ ဒါ့အပြင် ရုပ်ရှင် ဆင်ဆာ၊ စာအုပ်ဆင်ဆာ စတာတွေလည်း ရှိတာကြောင့် ဖန်တီးသူတွေဟာလည်း လွတ်လွတ်လပ်လပ် ဖန်တီးခွင့်မရခဲ့ပါဘူး။ (ထိုအချိန်ဟာ အမျိုးဘာသာ၊ သာသနာ ဝါဒ မှိုင်းမိနေချိန်လည်း ဖြစ်သလို အနောက်တိုင်း အတွေးအခေါ်လို့ ယူဆတဲ့ အရာတွေကို ကန့်ကွက်တဲ့ ကာလလည်း ဖြစ်တာကြောင့်ပါ) ဒါတောင်မှ အကြောင်းအမျိုးမျိုးနဲ့ အာနိုးစက်ရုပ်(Terminator)တို့၊ဒိုင်နိုဆောကား(Jurassic park)တို့လို ကားတွေကို ကြည့်ခွင့်ရခဲ့ကြပါသေးတယ်။ 21ရာစုထဲ ရောက်လာတော့ ခိုးကူးခွေတွေ၊ စလောင်းတွေ ကျေးဇူးနဲ့ sci -fi genre အပြင် အခြားသော genre အစုံကိုပါ ပိုမိုလွယ်ကူစွာ ကြည့်ရှုလာနိုင်ကြပါတယ်။

“သိထားတဲ့ မြန်မာ sci fi များ အကြောင်း”

မြန်မာ sci fi တွေ ရှားတယ်ဆိုပေမယ့် မရှိဘူးရယ်တော့ မဟုတ်ပါဘူး။ အများစုကိုတော့ ရုပ်ပြတွေမှာ အတွေ့များမှာပါ။ ငယ်ငယ်က ဖတ်ဖူးတဲ့ မောင်တီထွင်တို့၊ကိုပူစီတို့၊ စိန်မျောက်မျောက်တို့လို ရုပ်ပြတွေမှာပေါ့။ထို ရုပ်ပြတွေကနေ တစ်ဆင့် အာကာသ ခရီးသွားတာတွေ၊စက်ရုပ်တွေ၊နည်းပညာ အသုံးအနှုန်းတွေ (နာနို နည်းပညာ ဘာညာ) စတာတွေကို အကြမ်းဖျင်းတော့ သိရပါတယ်။ဒီဘက်ခေတ်မှာတော့ မြန်ဂရဲ့ တွတ်ပီ ကို sci fi အသွင် ပုံဖော်ထားတဲ့ ရုပ်ပြနဲ့အတူ ဒုဘဒ္ဒ ရုပ်ပြတို့ရှိမှာပါ။ လူငယ်အချို့ရေးတဲ့ superhero ရုပ်ပြတွေကိုလည်း sci fi genre ထဲ မှတ်ယူလို့တော့ရပါတယ်။

မြန်မာစာပေကို လေ့လာကြည့်မယ်ဆိုရင် ညီး နာမည်ကြီး စာရေးဆရာကြီးများ ပြန်ဆိုတဲ့ ဘာသာပြန် သိပ္ပံဝတ္ထုအချို့ သာမက ပင်ကိုယ်ရေး ဝတ္ထုတွေလည်းရှိပါတယ်။ သို့သော် ရှေ့ကပြောခဲ့သလို ခေတ်ကာလကြောင့်ရော၊လူစိတ်ဝင်စားမှု နည်းပါးတာကြောင့်ရော တွင်တွင်ကျယ်ကျယ်ရယ်လို့ မဖြစ်ခဲ့ပေ။သို့သော် စာရေးသူ သိသော မြန်မာသိပ္ပံဝတ္ထုရေး သူများကို ဝေမျှပေးလိုက်ပါမယ်။

ဆရာ ဒဂုန်ရွှေမျှားကတော့ ဘာသာပြန်တွေ ရေးသားသူ ဖြစ်တဲ့အလျောက် Jules Vernes ရဲ့ ဝတ္ထုတော်တော်များများကို ဘာသာပြန်ဆိုထားတာတွေ့ရတယ်။ ဆရာ ရွှေဥဒေါင်းက H.R Wells ရဲ့ Time Machine ကို ကာလယန္တရား အမည်ဖြင့် ဘာသာပြန်ဆိုတယ်။ ဆရာ သစ္စာနီဟာလည်း ဒဂုန်မဂ္ဂဇင်းမှာ “တာရာလင်းနွယ်” ကလောင်အမည်နဲ့ သိပ္ပံ ဝတ္ထုတိုတွေ ရေးသားခဲ့တယ်။ အများစုကတော့ Asimov၊ Arthur C Clarke နဲ့ Ray Bradburyရဲ့ သိပ္ပံဝတ္ထုတိုတွေကို ဘာသာပြန် သို့ မှီငြမ်းပြီး ရေးသားခဲ့တယ် ဆိုတယ်။ စက်နဲ့ မျက်ရည်လို၊ကာလဝါဟန လို ပင်ကိုယ်ရေး ဝတ္ထုတိုတွေကိုလည်း တွေ့ရတယ်။ သူနဲ့ ခေတ်ပြိုင် ဆရာမောင်ထင်ကလည်း စစ်ပြန်မဂ္ဂဇင်းမှာ သိပ္ပံဝတ္ထုတိုအချို့ကို ဘာသာပြန်ရေးသားခဲ့သလို Gulliver Travel ကို ဘာသာပြန်ခြင်းနဲ့ အမျိုးသားစာပေဆုကို ရရှိခဲ့တယ်။ ဒါ့အပြင် ဆရာ မြတန်းတင့်ကလည်း ရှုမဝ မဂ္ဂဇင်းတွင် ဘာသာပြန် ဝတ္ထု များ ရေးသလို Arthur Clarke ရဲ့ Jupiter Five ကိုလည်း ဘာသာပြန်ဆိုခဲ့တယ်။

မြန်မာစာပေလောက မှာ ရှားရှားပါးပါး သိပ္ပံဝတ္ထုတွေကို အစဉ်တစိုက် ရေးသားခဲ့သူကတော့ ဆရာ ကျော်စိန်မင်း ဖြစ်တယ်။ သူဟာ မြန်မာ့စာပေရဲ့ ပထမဆုံး ပင်ကိုယ်ရေး သိပ္ပံဝတ္ထု စာရေး ဆရာလို့လည်း သတ်မှတ်ကြပါတယ်။ ရှမဝမှာ သူရေးသားခဲ့တဲ့ သိပ္ပံဝတ္ထုတိုတွေကို လည်း စောင့်မျှော်ဖတ်ရှုသူ များရှိတယ်လို့လည်း သိရတယ်။စာရေးသူ မဖတ်ဖူးပေမယ့် စမ်း ဖတ်ချင်မိပါတယ်။

စာရေးသူလည်း ဖတ်ဖူးတာ မကြာသေးပေမယ့် အလွန်နှစ်သက်တဲ့ မြန်မာ သိပ္ပံဝတ္ထုတစ်ခုကို ပြောပါဆိုရင်တော့ ဆရာ တာရာမင်းဝေ ရေးသားတဲ့ "အရှေ့မြို့ရိုးမှ မိုးရေစက်များ" ဝတ္ထုပါ။ ထို ဝတ္ထုက လူသား ကချေသည်လေး ဂျူနိုနဲ့ စက်ရုပ်ကချေသည်မလေး လိုင်နာတို့ရဲ့ အားပြိုင်မှုဟာ ယနေ့ခေတ် လူသား အနုပညာနဲ့ AI တို့ရဲ့ ကြား အားပြိုင်မှုကို ထင်ဟပ်စေမှာ ပါ။

ဒီဘက်ခေတ် စာပေပိုင်းကို ကြည့်မယ်ဆိုရင် sci fi နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ထင်မြင်ချက် ဆောင်းပါး တွေ၊ဝတ္ထုတိုတွေ၊ရုပ်ပြတွေကိုလည်း online မှာ ရံဖန်ရံခါ တွေ့ရတတ်ပါတယ်။ ဒါ့အပြင် ဝတ္ထုရှည်တွေ အဖြစ် ဗြိတိသျှ ကိုကိုမောင်ရဲ့ Gender line satire ဝတ္ထု၊ချမ်းမြေ့ဝင်းရဲ့ ဝင်း စတဲ့ ပင်ကိုယ်ရေး သိပ္ပံဝတ္ထုတွေလည်း ရှိပါတယ်။ (စာရေးသူ မဖတ်ဖူး မသိတဲ့ အခြား သိပ္ပံ ဝတ္ထုတွေလည်း ရှိမှာပါ။)

မြန်မာ သိပ္ပံရုပ်ရှင်တွေဘက် လှည့်ရရင်လည်း များများစားစား တော့ မရှိပါ။ မှတ်မှတ်ရရ ပြောပါဆိုရင် ငယ်ငယ်က ကြည့်ဖူးတဲ့ ဒါရိုက်တာ မောင်ဆန်းရဲ့ "သိပ္ပံသူရဲကောင်း" ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်။ စာရေးသူတို့ ခေတ် 2000s အစောပိုင်းမှာတော့ DVD ခွေဆိုင် ခေတ်ဖြစ်တာကြောင့် ပြည်ပက ရုပ်ရှင်တွေကို ကြည့်ရှုခွင့်ရပါ တယ်။ ထိုကနေတစ်ဆင့် Star Wars တို့၊Transformer တို့၊ Terminator တို့၊ super hero movie တွေ ကို ကြည့်ရှုနှစ်သက်ကြ သူတွေများလာပါတယ်။အဲ့ထဲကမှ sci fi ကြိုက်သူတွေ၊ဖန်တီးသူ တွေလည်း တဆနဲ့တဆ ပေါ်လာပါတယ်။

ရုပ်ရှင်ပိုင်းမှာတော့ sci fi genre ဟာ vfx နယ်ပယ်နဲ့ အတူ တွဲပါလာတယ်လို့ ထင်မိတယ်။ Music video တွေ၊ ကြော်ငြာတွေ၊အချို့သော ဟာသ video လေးတွေမှာ sci fi element လေးတွေ သို့ vfx လေးတွေကို တွေ့ရတယ်။

(စာရေးသူ တောင် sci fi aesthetic လေးတွေပါတဲ့ Grab နဲ့ G shock အတွက် animation ကြော်ငြာဖန်တီးခဲ့ပါတယ်။)

VFX အပိုင်းမှာရော sci fi aesthetics အရရော သိပ္ပံဒဿန ပိုင်းမှာ တော်တော်လေး စောတဲ့ music video ရုပ်ရှင်တိုလေးဆိုရင် မျိုးကျော့မြိုင်ရဲ့ "လူဖြစ်ရတဲ့ ဒုက္ခ" ဖြစ်မှာပါ။ ညိုမင်းလွင်ရဲ့ "မြန်မာ ပထမဆုံး သိပ္ပံရုပ်ရှင်" လို့ ကြွေးကြော်တဲ့ အနတ္တ ရုပ်ရှင်ရှိပေမယ့်လည်း စာရေးသူ အဖို့ sci fi genre ထဲ ထည့်ရမှာ အနည်းငယ်တွန့်မိပါတယ်။(မကြာသေးခင်က ကြည့်မိတော့ vfx ပိုင်းတွေ မဟုတ်ဘဲ sci fi ဖန်တီးမှု ရှုထောင့်က ကြည့်ရင်ကို တော်တော်လေး မဟန်ပါဘူး။)

Artwork by Ko Shino & Sukar

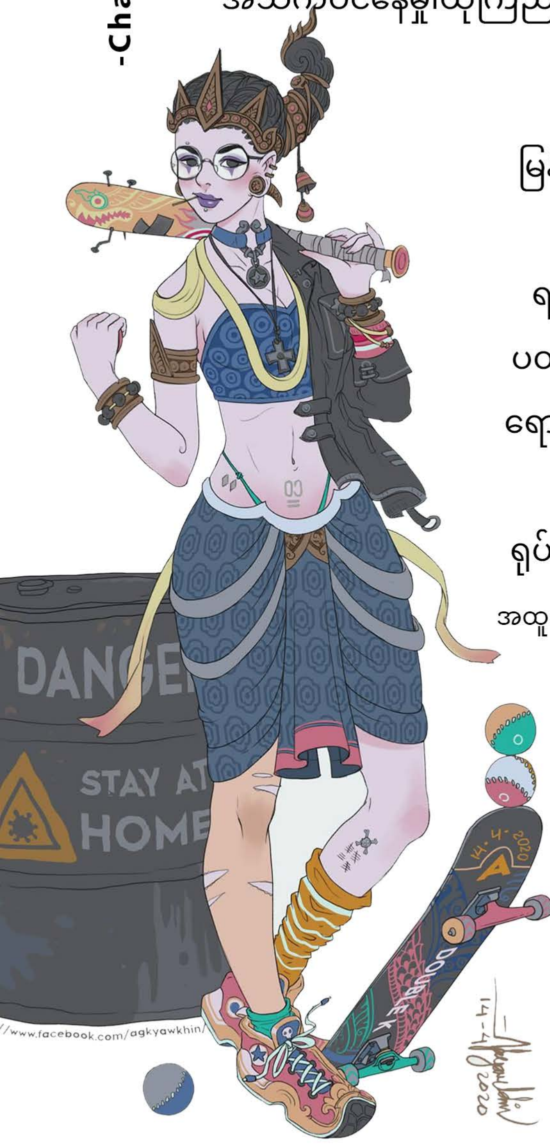
တစ်ဖက်မှာ လူငယ်တွေ ဖန်တီးတာတဲ့ အားကျစရာ လေးတွေလည်း ရှိပါတယ်။ Yangon in action ကနေပြီး မြန်မာ့ ရိုးရာနောက်ခံ Enchanted Steel နဲ့ Zeragon တို့ကို ဖန်တီးတယ်လို့လည်း သိရပါတယ်။နောက်ထပ် စာရေးသူ သဘောကျတဲ့ ပြည်တွင်းက sci fi media တစ်ခုကိုပြောပါဆိုရင်တော့ Burmah games က လုပ်နေတဲ့(လုပ်နေတုန်းကတော့ မသိဘူး) Pegu club ဆိုတဲ့ steampunk Burmese tabletop game လေးပါ။

Credit to Yangon In Action

“မြန်မာ sci fi ဖန်တီးသူတွေကို အကြံပြုချင်တဲ့အချက်တွေ”

မြန်မာနိုင်ငံမှာ sci fi စားသုံးသူတွေမှာ နှစ်မျိုးနှစ်စား ရှိပါတယ်။ သိပ္ပံ စိတ်ဝင်စားသူနဲ့ sci fi visual တွေကို စိတ်ဝင်စားသူပါ။ ထိုထဲကမှ visual စိတ်ဝင်စားသူတွေက များပါတယ်။ Hollywood ရုပ်ရှင်တွေထဲက စက်ရုပ်ကြီးတွေ၊အပြာရောင် hologram မျက်နှာပြင်ခေတ်မီ သိပ္ပံမြို့တော်ကြီးတွေရဲ့ ပုံဖော်မှုတွေကို အားကျတဲ့ကြတာပေါ့။ ဒါကြောင့် မြန်မာ sci fi ဖန်တီးသူအချို့ဟာလည်း sci fi visual ကို အသားပေး ဖန်တီးတတ်ကြပါတယ်။ တစ်ဖက်ကလည်း ယဉ်ကျေးမှုနဲ့ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံတို့ကို ရောယှက်ပုံဖော်ကြတယ်။ဤအပိုဒ်မှာတော့ စာရေးသူက sci fi ဖန်တီးသူတွေကို ရည်ရွယ်ပြီးတော့ အကြံပြုချက်လေးတွေကို ဖော်ပြလိုပါတယ်။

“Research လုပ်ကြပါ။” စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဆိုပေမယ့် သိပ္ပံပါတာကြောင့် ကိုယ်ဖန်တီးမယ့် အကြောင်းအရာ နဲ့ ဆက်စပ်ပြီး researchပြုလုပ်စေလိုပါတယ်။ ဥပမာ သင်က စိတ်ကူးယဉ် steampunk ရန်ကုန်ကို ဖန်တီးမည်ဆိုပါက ၂၀ရာစု ရန်ကုန်မြို့ အကြောင်းတော့ လေ့လာသင့်ပါတယ်။ဒါ့အပြင် သင်ဟာ ရသ ကို ဖန်တီးဖို့ သုတကို လေ့လာ အသုံးချတတ်ရပါမယ်။ဒါမှလည်း သင်ဖန်တီးသော အရာက စိတ်ကူးယဉ်ဖြစ်သော်လည်း နောက်ကွယ်က အသက်ဝင်နေမှု၊ယုံကြည်ဖွယ်အချက်လေးတွေကို တွေ့မြင်ရမှာပါ။



“မြန်မာပြည်ရဲ့ ပထမဆုံး ဖြစ်စရာမလိုပါဘူး။”

မြန်မာ့ sci fi လောကဟာ ငယ်ငယ်လေးရှိပါသေးတယ်။ဒါကြောင့် sci fi genreအတွင်းက sub genre တော်တော်များများကို explore မလုပ်ရသေးပါဘူး။ ဒါကြောင့် မို့ သမိုင်းထင်ကျန်စေကြတာကြောင့် မြန်မာ့ ပထမဆုံးတွေ လုပ်ကြတတ်ပါတယ်။ ထို ပထမဆုံးနောက်ကနေ ပြီးပြီး ရော ဖြစ်ကတတ်ဆန်း ဖန်တီးထားတာတွေ၊ မပြီးမပြောက်သော ဖန်တီးမှုတွေ ဖြစ်လာပါတော့တယ်။ ဥပမာဆိုရရင် မြန်မာ့ ပထမဆုံး သိပ္ပံရုပ်ရှင်လို့ ကြွေးကြော်တဲ့ “အနဒ္ဒ”လိုပေါ့။(ငွေကြေးအရရော၊နည်းပညာကြောင့်ပါ အထူးပြုလုပ်ချက်တွေမှာ လိုအပ်ချက်ရှိနိုင်ပေမယ့် ဦးနှောက်ပဲ သုံးပြီး ရေးရတဲ့ ဇာတ်လမ်းပိုင်းကိုတောင် သေသေချာချာ မဖန်တီးနိုင်တာကတော့ ဖန်တီးသူ အပြစ်ပါ။)အဲ့ဒါကြောင့် sci fi ဖန်တီးတဲ့အခါ အချိန်ယူပြီး ဖန်တီးစေလိုပါတယ်။

“ကိုယ်ပိုင်ဟန် identity ကို ရှာဖွေပါ။” ဒါက အခြားသော နိုင်ငံအချို့ကပါ ကြုံတွေ့နေရတဲ့ အရာပါ။ Hollywoodတို့၊anime စတာတွေရဲ့ လောင်းရိပ်တွေကြောင့် sci fi တော်တော်များများဟာ သူတို့လို ဖြစ်ချင်ကြပါတယ်။ မြန်မာမှာဆိုရင် Hollywood ဆန်ချင်ကြသလိုပေါ့။ ဒါဟာ မှားတယ်လို့ မဆိုလိုပါဘူး။ဒါပေမယ့် တစ်ချိန်တည်းမှာ ကိုယ်ရဲ့ ကိုယ်ပိုင်ဟန် အကြောင်းအရာတင်ဆက်ပုံ တစ်ခုကို ရှာဖွေ ဖန်တီးသင့်တယ်လို့ ယူဆမိပါတယ်။

အချုပ်အားဖြင့်…မြန်မာနိုင်ငံဟာ အခုလို အာဏာရှင်အောက် ကျရောက်နေသောကြား မကြာသေးခင်ကမှ ပွင့်လင်းခေတ်ကို ကြုံခဲ့ရပြီး ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါ့အပြင် အင်တာနက်ခေတ်ကြီးဖြစ်တာကြောင့် လူတွေဟာ အချက်အလက်တွေကို လွယ်လွယ်ကူကူ ရှာဖွေလို့ရပါပြီ။Progressive ဖြစ်တဲ့ လူငယ်၊လူလတ်တွေလည်း များစွာရှိပြီး စိတ်ကူးယဉ်မှု၊ဖန်တီးမှုတွေကို အားပေးနေတဲ့ လူတွေလည်း အများကြီးရှိပါတယ်၊ အခုလိုအချိန်မှာ အနုပညာကို အသုံးချပြီး ဖန်တီးမှုတွေ ပြုလုပ်နေတာဟာ အားတက်စရာတစ်ခုပါပဲ၊ ဒါကြောင့် စာရေးသူဟာ sci fi genre ကို နှစ်ကြိုက်သူဖြစ်သည့်အလျောက် အခြားသော sci fi ဖန်တီးသူတွေရဲ့ ဖန်တီးမှုတွေကို စိတ်အားထက်သန်စွာ စောင့်မျှော်လျက်ပါ။ စာရေးသူလည်း ကြိုးစားဖန်တီးနေလျက်။

Artwork by Myat Hein Khant

နိုင်ငံတိုင်း နိုင်ငံတိုင်းရဲ့ နယ်ပယ်အသီးသီးမှာ identity ကိုယ်စီရှိကြပါတယ်။ ဖျော်ဖြေရေး ရသ identity လည်း မတူကြပါဘူး။ ထို identity ကို ရှာဖွေနေဆဲ သူများရှိသလို ရှာတွေ့သွားသူများလည်းရှိကြပါတယ်။ဥပမာပြောရရင်Koreaတွေက k drama ဆိုပြီး အခြား drama တွေနဲ့ တင်ဆက်ပုံမတူတဲ့ identity တစ်ခုကို ရှာတွေ့သွားသလိုပေါ့။တစ်ချိန်တည်းမှာ Korea sci fi လောကကတော့ Hollywood ယောင်ယောင် k drama ယောင်ယောင်နဲ့ လမ်းပျောက်နေဆဲ ဖြစ်ပါတယ်။ Sci fi ပရိသတ်တွေကို အမေရိကန် Sci Fi တွေဆို ဘယ်လိုပုံစံမျိုး မြင်ကြသလဲ။ ရုရှား Sci Fi တွေနဲ့ ဘယ်လိုကွာခြားလဲ။ ဂျပန်ရဲ့ Sci Fi အပေါ် ချဉ်းကပ်ပုံက ဘယ်လိုလဲလို့ မေးရင် ထိုအဖြေတွေကို ရှင်းရှင်းလင်းလင်း ဖြေနိုင်ကြပါလိမ့်မယ်။

အမေရိကန်တွေဟာ ၎င်းတို့ရဲ့ ပြည်တွင်းစစ်သာမက ကမ္ဘာ အနှံ့အပြားက စစ်ပွဲတွေမှာပါ ပါဝင်ခဲ့တာကြောင့် savior complex အထာ ဖော်ပြလေ့ရှိတယ်။ ထို့အပြင် ၎င်းတို့ရဲ့ ideal ဖြစ်တဲ့ freedom ကို အသားပေးပြတယ်။ စစ်တပ် military ရဲ့ အရေးပါပုံကို ဖော်ပြတယ်။ တစ်ချိန်ထဲမှာပဲ အမေရိကန်ရဲ့ အရင်းရှင်စနစ်ကို သရော်တာတွေ၊ တိုင်းပြည်ရဲ့ အရေခြုံ လွတ်လပ်မှုကို သုံးသပ်တာတွေ၊ လူတန်းစား ခွဲခြားတာ၊လူမျိုးခွဲခြားရေး စတာတွေကို ထင်ဟပ်အောင် ပြလေ့ရှိတယ်။

(ဥပမာ- Starship Troopers၊ Fallout)

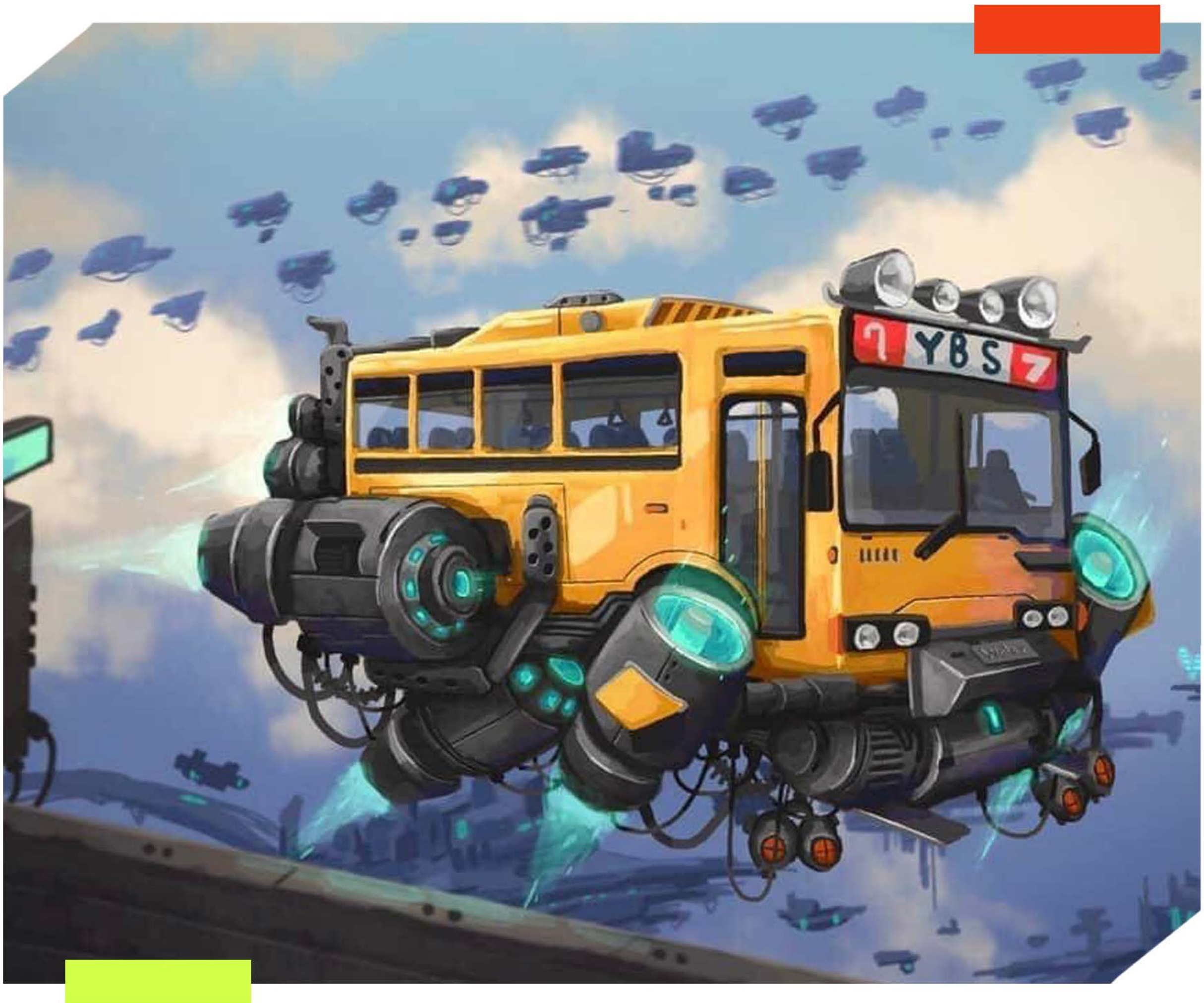
ရုရှား sci fi တွေကို လေ့လာကြည့်ရင်တော့ လူတစ်ယောက်ရဲ့ stage of mind အခြေအနေတွေ၊ဒါမှမဟုတ် dystopian ခေတ်ပျက်ထဲမှာ လူတွေ ဘယ်လို အသက်ရှင်ကြမလဲ စတာတွေကို အသားပေးတယ်။ဒါကလည်း ကမ္ဘာစစ်တွေမှာ ရုန်းကန်ခဲ့ရတာတွေ၊ အငတ်ဘေးဆိုက်ခဲ့ရတာတွေ၊nuclear disaster တွေကို ထင်ဟပ်စေချင်လို့ပါ။

(ဥပမာ-Roadside Picnic(Stalker)၊ Metro)

ဂျပန်တို့ကျ စစ်အပြီး ပြန်လည်ထူထောင်ရေး ကာလနဲ့ သဘာဝဘေး အန္တရာယ်တွေ ကြုံရတာကြောင့် "ဂျပန်လူထုရဲ့ စုပေါင်းအင်အား"ကို အသားပေးတယ်။ ဒါပေမယ့် အမေရိကန်၊ရုရှား sci fi တွေရဲ့ လောင်းရိပ်ရော၊ အရင်က စစ်တိုက်မိတ်ဖက် ဖြစ်တဲ့ ဂျာမနီရဲ့ နည်းပညာလွှမ်းမိုးမှုတွေကို လည်း မြင်တွေ့ရတယ်။တစ်ချိန်တည်းမှာ ဂျပန်တို့ဟာ ဆေးပညာပိုင်း တိုးတက်မှုနဲ့ horror genre ခေတ်စားမှုကြောင့် sci fi horror/body horror အမျိုးအစားတွေကိုလည်း တွေ့ရပါတယ်။

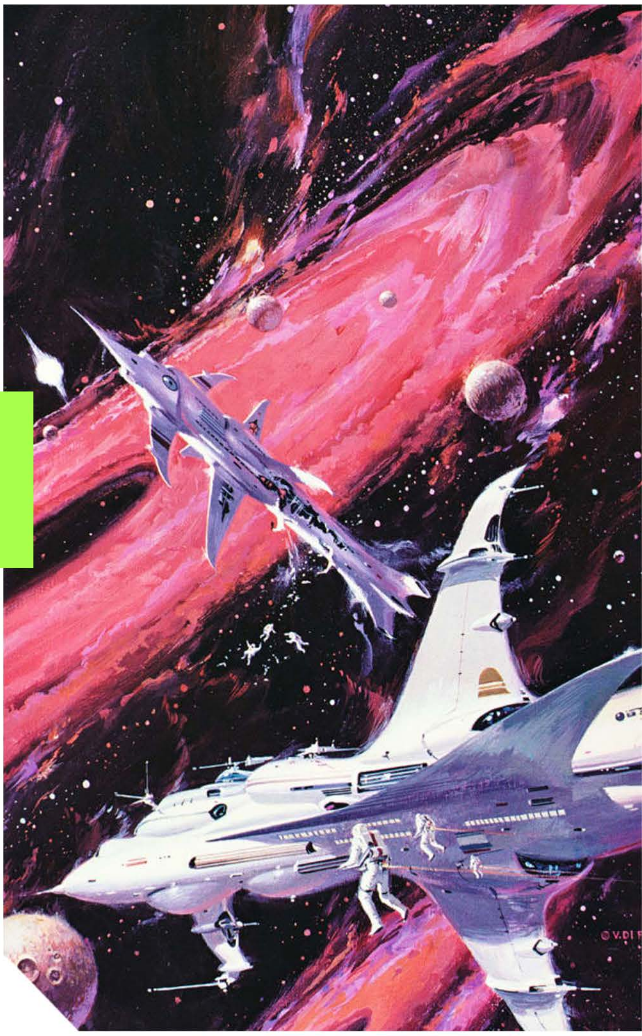
(ဥပမာ- Parasite Eve၊Tokyo Gore Police)

ဆိုတော့ကား စာရေးသူတို့ရဲ့ မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံလောကကြီးကရော မည်သည့် direction ကို ဦးတည်နေပါသည်လော။ မြန်မာ sci fi ဟာဆိုရင် မွေးကင်းစ သာသာပဲ ရှိပါသေးတယ်။ ကိုရီးယားနဲ့ အခြားသော နိုင်ငံများ နည်းတူ အနောက်တိုင်း Hollywood ရုပ်ရှင်တွေ၊superhero genre ရဲ့ လွှမ်းမိုးမှုတော့ ရှိမှာ အမှန်ပါပဲ။ မြန်မာနိုင်ငံဟာ industrial နိုင်ငံလည်း မဟုတ်သလို သိပ္ပံပညာကိုအသားပေးတဲ့ နိုင်ငံ လည်း မဟုတ်ပါ။ နိုင်ငံဟာ အထိုက်အလျောက် ရှေးရိုးစွဲ ပြီး ပြည်တွင်းစစ်တွေ၊ မတူညီတဲ့ နိုင်ငံရေး အတွေးအခေါ်တွေ စုပုံနေတဲ့ နိုင်ငံဖြစ်ပါတယ်။ တစ်ချိန်တည်းမှာ ပုဂ္ဂိုလ်စွဲပြီး messiah ကယ်တင်ရှင်ကို ယုံကြည်ခြင်းများလည်း ရှိပါတယ်။ ထိုအချက်တွေက မြန်မာ့ စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံကို ထင်ဟပ်လိမ့်မယ်လို့ ထင်မိပါတယ်။ တစ်ဖက်ကလည်း မြန်မာဖျော်ဖြေရေး ရသမှာ နာမည်ကြီး genre တွေဖြစ်တဲ့ romance၊ဟာသ satire စတာတွေကလည်း တစ်နည်းတစ်ဖုံ လွှမ်းမိုးနေပါလိမ့်မယ်။ဒါကြောင့် မြန်မာ sci fi ဟာ hard sci fi ထက် social commentary တွေ၊metaphysic တွေကို အသားပေးတဲ့ soft sci fi /social sci fi တွေကို ပိုပြီး မြင်တွေ့နိုင်ရဖွယ်ရှိပါတယ်။



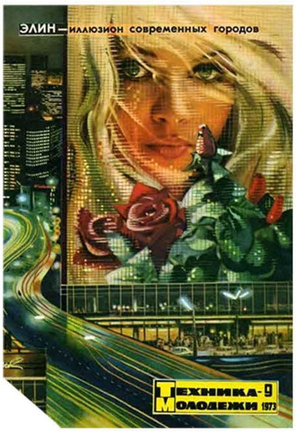
Artwork by Lin Walar Aung

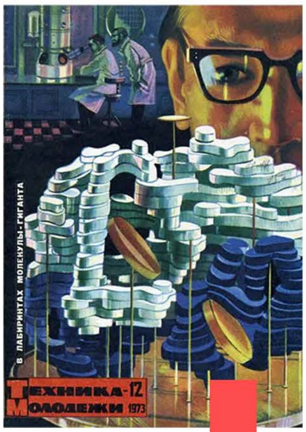
စာရေးသူက ပုံဆွဲသူလည်း ဖြစ်တာကြောင့် နိုင်ငံတွေရဲ့ sci fi identity သို့ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ အတွေးအခေါ်တွေဟာ ၎င်းတို့ဖန်တီးတဲ့ sci fi artwork တွေဆီကနေလည်း တွေ့မြင်နိုင်ပါ တယ်လို့ ထင်မိပါတယ်။ နိုင်ငံအလိုက် လူမျိုးအလိုက် ယဉ်ကျေးမှုအတွေးအခေါ် မတူညီတာ ကြောင့် ၎င်းတို့ရဲ့ အနုပညာကို ချဉ်းကပ်ပုံရာလည်း မတူညီကြပါဘူး။ထို့အတူ ဇာတ်လမ်း ဇာတ်သွား တူညီနေတောင်မှ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံအပေါ် ပုံဖော်သော visual art တွေဟာလည်း ကွဲပြားပါတယ်။ စောနက အမေရိကန်၊ရုရှားနဲ့ ဂျပန် sci fi တို့ရဲ့ visualizing တွေနဲ့ပဲ လေ့လာ ကြည့်ကြပါစို့။

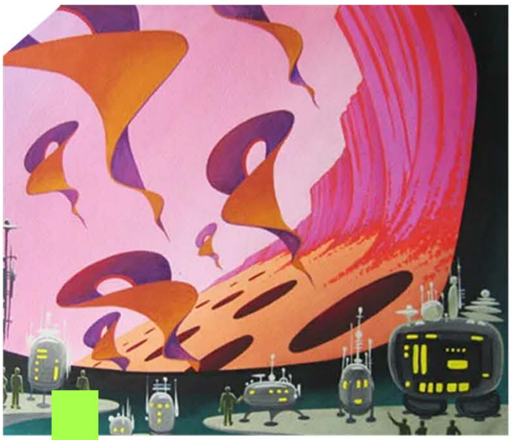


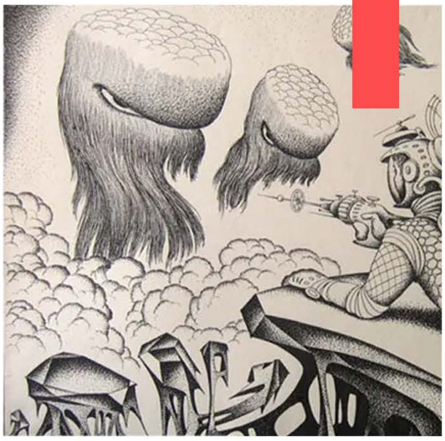
အမေရိကန်နိုင်ငံရဲ့ ဖြစ်တည်မှုဟာဆိုရင် သမိုင်းမှာ နှစ် နှစ်ရာကျော်မျှသာ ရှိတာကြောင့် ယဉ်ကျေးမှုဆို လို့ pop culture ကသာ အဓိက ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်။ ဒါ့အပြင် နိုင်ငံတကာမှ immigrantများကို ခေါ်ယူ မှုများတဲ့ နိုင်ငံဖြစ်တာ ကြောင့် ယဉ်ကျေးမှုအစုံကို တွေ့ရပါတယ်။ဒါကြောင့် အခြားသူများရဲ့ ယဉ်ကျေးမှုကို inspireတာ သို့ရောစပ်ပြီး ပုံဖော်ကြ ပါတယ်။စက်မှုပိုင်းမှာရော၊နည်းပညာပိုင်းပါ တိုးတက်တဲ့ နိုင်ငံဖြစ်တာကြောင့် အနာဂတ်ကို မျှော်မှန်းတဲ့ နည်းပညာတွေ၊စက်ပစ္စည်းတွေကို လည်း စိတ်ကူးယဉ်ရေးဆွဲကြတယ်။ ဒါပေမယ့် အမေရိကန် ဖျော်ဖြေရေးရသဟာ escapism ဟု အပြည့်အဝ ယုံကြည့်တာကြောင့် စိတ်ကူးယဉ်မှုကို အလွန်အားပေးပါတယ်။ အကျိုးဆက်အနေနနဲ့ အမေရိကန် sci fi တော်တော်များများဟာ အပြင် လောကနဲ့ကွဲပြားတဲ့ fantasy ဆန်တဲ့ visual မျိုးကို တွေ့မြင်ကြရမှာပါ။

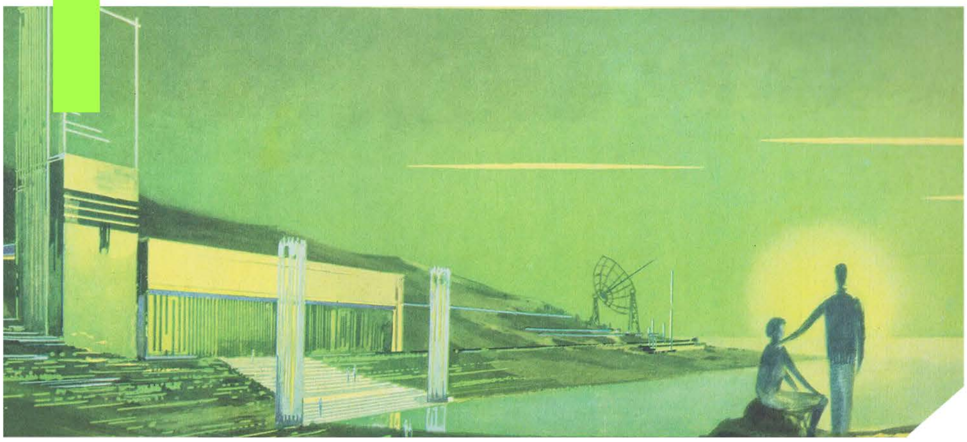
ရုရှားတွေဟာ စာပေအရရော ရုပ်ရှင်အရရော ကဗျာဆန်သူတွေပါ။ USSR ဟာ ကွန်မြူနစ်နိုင်ငံ ဖြစ်တာကြောင့် ဘာသာရေးကို ပိတ်ပင်ကန့်ကွက်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ဘာသာရေး အမှတ်အသားတွေကို ရုရှား sci fi artwork တွေမှာ မြင်တွေ့ရမှာပါ။ ကဗျာဆန်ကြတာမို့ စိတ်ကူးယဉ်ရာမှာ အိပ်မက်ဆန်ဆန် Surrealismကို အသားပေးပါတယ်။ Soviet ပြည်ထောင်စုရဲ့ မြေမျက်နှာ အသွင်အပြင်ကြောင့် ယဉ်ကျေးမှုအရ အနောက် တိုင်းရော၊အရှေ့တိုင်းရောရဲ့ လွှမ်းမိုးမှုရှိပါတယ်။ Space Age ကာလက ရောင်စုံ အသုံးအဆောင်တွေ၊ ၎င်းတို့ရဲ့ လုံးလုံး သဏ္ဍာန် စစ်လက်နက်တွေကလည်း sci fi ပစ္စည်း concept တွေ အပေါ်မှာ များစွာ လွှမ်းမိုးမှုရှိပါ



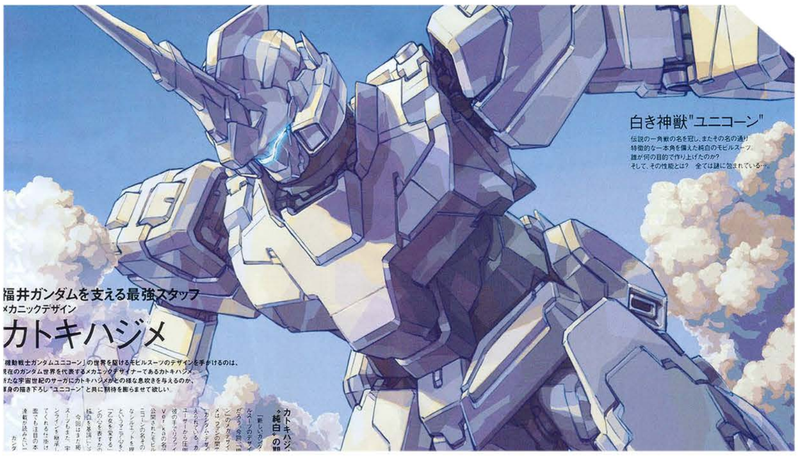


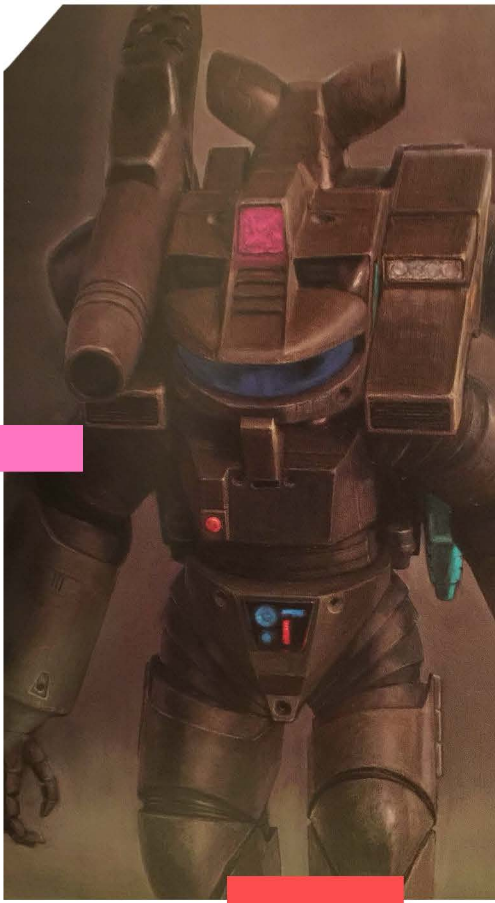






ဂျပန်ဟာ 1970sအနှောင်းနဲ့ 80sမှာ Economic Booming ဖြစ်တာကြောင့်ရော၊စက်မှုနိုင်ငံဖြစ်သည့်အလျောက် Sony၊Panasonic စတဲ့ နည်းပညာ ကုမ္ပဏီ အမြောက်အများရှိပါတယ်။ ထို့အပြင် ရောင်စုံမီးများ၊ နီယွန် ဆိုင်းဘုတ်များနဲ့ လင်းထိန်နေသော မြို့ပြများက ဂျပန် sci fi ပုံဖော်ခြင်းအပေါ်များစွာ ထင်ဟပ်လှပါတယ်။ Meiji ခေတ် restoration ကာလထဲက ခေတ်သစ် modernization ကို ယုံကြည်တာ တစ်ကြောင်း၊ပြန်လည်ထူထောင်ရေးကာလမှာ ခေတ်မှီနိုင်ငံတော် တည်ဆောက်ရေး ရည်မှန်းချက်ရှိတာကြောင့်ရော ဂျပန် sci fi တွေဟာ ထိုခေတ်က နည်းပညာ စက်ပစ္စည်းတွေကို အခြေပြုပြီး ပုံဖော်ကြတယ်။ ထို့ကြောင့် ပြင်ပလောက မှလေယာဉ်၊ကား၊ကတ်ဆက် စတာတွေကို အခြေခံပြီး ပုံဖော်ကြတာများပြီး practical ကြတဲ့ visual ကို အသားပေးကြတယ်။(စက်ရုပ်ကြီးတွေက လွဲရင်ပေါ့) ထို့အပြင် အနောက်တိုင်း အထူးသဖြင့် ဥရောပ(ဂျာမနီ၊ပြင်သစ်)တို့၏ ယဉ်ကျေးမှုကို အားကျတာကြောင့် ၎င်းတို့နဲ့ ရောယှက်ထားတာတွေကိုလည်း တွေ့နိုင်တယ်။





မြန်မာ့ sci fi visual များကတော့ စစ်သူကြီး လေဆာဓား အဆင့်မှာပဲ ရှိနေသေးတယ် ထင်ပါတယ်။(ထိုသို့ ကိုယ်ပိုင်ယဉ်ကျေးမှုကို ကွန့်ပြီး စိတ်ကူးယဉ် ရေးဆွဲခြင်းဟာ အပြစ်မဟုတ်ပါ။) ဒါပေမယ့် ထိုအဆင့်ကို ကျော်လွန်ပြီး မြန်မာတို့ရဲ့ ထူးခြားတဲ့ စိတ်ကူးယဉ် ပုံဖော်မှုတွေဟာ ဘယ်လိုဖြစ်မလဲ ဆိုတာ စိတ်ဝင်စားဖို့ ကောင်းလှပါတယ်။ မြန်မာ art industry ကို ခြုံကြည့်ရင်လည်း concept artist ထက် အလှရေး illustrator တွေက ပိုများတာကြောင့်လည်း ကြည့်ရှုဖွယ်ကောင်းတဲ့ အလှဘက်ကို ဦးတည်တယ်လို့ ထင်မြင်မိပါတယ်။ တစ်ဖက်မှာ မြန်မာနိုင်ငံဟာ စက်မှုနိုင်ငံ မဟုတ်တာကြောင့် ကိုယ်ပိုင် စက်မှုပစ္စည်း design language ရယ်လို့ မရှိသေးတာကြောင့်လည်း ဖြစ်ပါတယ်။ ဘာပဲပြောပြော sci fi identity ကို ရှာဖွေနေကြတာ မြန်မာတစ်နိုင်ငံထဲ မဟုတ်ပါဘူး။ ဖျော်ဖြေရေး ရသမှာ နေရာတစ်ခုမှာရှိတဲ့ ကိုရီးယားကဲ့သို့ နိုင်ငံကတောင် ဇာတ်လမ်းတင်ဆက်ပုံအရရော၊ပုံဖော်ဖန်တီးပုံအရပါ ကိုယ်ပိုင်ဟန်ဆိုပြီး ရုပ်လုံးမပေါ်သေးပါဘူး။

အချုပ်အနေနဲ့တော့ မြန်မာနိုင်ငံဟာ နည်းပညာမရ တိုးတက်သော နိုင်ငံ မဖြစ်သောငြား လူမှုရေးကိစ္စတွေ၊နိုင်ငံရေးအရ ရှုပ်ထွေးတဲ့ နိုင်ငံဖြစ်တာ အလျောက် sci fi genre အရ သာမဟုတ်ဘဲ အခြား ရသ အဖက်ဖက်မှာပါ ကိုယ်ပိုင် ဟန် identity တစ်ခု ရှိလာဖို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။ စာရေးသူလည်း အာချောင်ရင်း ကိုယ့်ရဲ့ ဟန်ကို ကြိုးစားရှာဖွေနေဆဲ။

Artwork by Lin Walar Aung

LOST PADAUK ODYSSEY
Artwork by Aung Ko Zin/Lettering by Han Thet

“ပန်းပိတောက် ရှာပုံတော် ဇာတ်လမ်း အကျဉ်း”

စီတာ တစ်ယောက် “သင်္ကြန်” ဆိုတာ ငယ်ငယ်က သူ၏ မိခင်၏ အိပ်ရာဝင် ပုံပြင်တွေထဲမှာသာ ကြားခဲ့ဖူးသည်။ သူ၏ မိခင်ရဲ့ အိပ်ရာဝင်ပုံပြင်တွေဟာ အခြားသူများ အမေတွေနဲ့ မတူညီဘဲ တစ်မူထူးခြားသည်။ ထူးခြားသည်ထက် သူမ ၏ ပုံပြင်များသည် ယုံတမ်းသက်သက် မဟုတ်ဘဲ အတိတ်က အဖြစ်အပျက်တွေကို ကလေးနားထဲ ဝင်လွယ်အောင် ပုံပြင်သဖွယ် ပြောတတ်ခြင်းပင်။ ထို ပုံပြင်တွေထဲက “သင်္ကြန်” ဆိုသည်မှာလည်း လွန်ခဲ့သော နှစ်ပေါင်းများစွာ “ပြက္ခဒိန်ဟောင်းကြီး” မပေါ်ခင်ထဲက ရှိခဲ့သည် ဆို၏။ သို့သော် မိခင်၏ သွယ်ဝှက်သော အဆိုအရတော့ ကောင်းကင် နတ်မင်းကြီး စကြွာရာ နှင့် လနတ်မင်းကြီး အာသီတို့ကြား စစ်မက်ဖြစ်ပွါးကြသည်။နောက်ဆုံးတော့ စကရာက စစ်နိုင်သွားပြီး အာသီတည်ရှိရာ စန္ဒ ခေါ် လမင်းကြီး၏ အစိတ်အပိုင်းအချို့ဟာလည်း ပဲ့ကျကုန်ကာ ကမ္ဘာမြေပေါ်သို့ ကျကုန်သည်။ ထို့ကြောင့် ကမ္ဘာမြေကြီးတွင် နေထိုင်သူ အပေါင်းတို့ သေကြေပျက်စီးကြကုန်၏။ နတ်မင်းကြီး အာသီကလည်း ၎င်းမသေခင် ၎င်း၏ ခေါင်းကို ကိုယ်တိုင်ဖြတ်ကာ လမင်းကြီး၏ အစိတ်အပိုင်းများနှင့် အတူ ကမ္ဘာမြေပေါ်သို့ ကျစေသည်။ ထို့အပြင် ၎င်းက “အကျွန်ုပ်၏ ဦးခေါင်းသည် ဤကမ္ဘာ မြေကြီးနှင့် ထိစပ် စေသော် ပင်လယ် သမုဒ္ဒရာများ ခန်းစေလော့။ သစ်ပင် ပန်းမံတို့ သေဆုံးစေလော့။ ပေထဝီမြေကြီးလည်း သလင်းပြင်ကြီး ဖြစ်ကုန်လော့။ ပျော့ညံ့သော သက်ရှိများလည်း သေဆုံးစေပြီး မာကျောသော သက်ရှိများသာလည်း ရှင်သန်စေလော့။ ငါ အာသီသည် စစ်ရှုံးသူဖြစ်စေကား …ငါ့အား သမိုင်းတွင် ကြောက်မက်ဖွယ်ရာသူအဖြစ် ထင်ကျန်စေလော့။ ငါ၏ ကျိန်စာ အဒွန့်ရှည်လော့။” ဟု ကျိန်ဆိုသွားတော့သည်။ ထိုကျိန်စာ ကြောင့် လူသားမျိုးနွယ်ကြီးသည် လေးဖက်ထောက်စ ကလေးအရွယ် လူ့အဖွဲ့အစည်းမှ ပခက်ထဲက မွေးကင်းစဆီသို့ တစ်ဖန်ပြန်ရောက်ရှိခဲ့ရသည် ဆိုသည်။ ထိုကျိန်စာကို ပယ်ဖျက်ဖို့ ကောင်းကင်နတ်မင်းကြီး စကြွာရာမှ ကြိုးစားခဲ့သော်လည်း အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုမျှသာ အဖြေရှာနိုင်ခဲ့သည်။ ကျမ်းစာများ ရာဇဝင်များအရ ဤခြောက်သွေ့သော ကမ္ဘာမြေကြီးကို ပြန်လည် ဝဖြိုးစေရန် အတွက် ကမ္ဘာမိုးကြီး ရွာချဖို့ လိုအပ်၏။ ဤ ကမ္ဘာမိုးကြီးရွာရန် အဖို့ပြာ အာသီ နတ်မင်းကြီး ဖွက်ထားသော “ပိတောက်ပန်း” ကိုရှာဖွေရမည်။ ပိတောက်ပန်းကို ရှာဖွေတွေ့ရှိပြီး ကမ္ဘာမိုးကြီးကို ခေါ်ဆောင်နိုင်ပါက အာသီ၏ ကျိန်စာမှ လွတ်မြောက်ပြီး သင်္ကန္တ” ခေါ် အကူးအပြောင်း နှင့်ကြုံကာ ကမ္ဘာမြေကြီး၏ ပင်လယ် သမုဒ္ဒရာတို့၊မြစ်ချောင်း၊အင်းအိုင်တို့ ရေများ ပြည့်လျှံကုန် လတ္တံ့။ ဝါယော ခေါ် ရေတို့ ပေါ်ကြွယ်ဝ၍ လူသားများသည် သင်္ကြန်ဟုခေါ်သော ရေသဘင်ပွဲတော်ကို ကျင်းပ၍ အပြစ်များ ကင်းစင်စေသား။….

2020 အစောပိုင်းလောက် က ဖြစ်မယ်။ တကမ္ဘာလုံး ကိုဗစ်နဲ့ လောင်နေကြတဲ့အချိန်။
မြန်မာကိုတော့ မရောက်သေးဘူး(နီးနီးလေး ဆိုပေမယ့်ပေါ့) စာရေးသူတစ်ယောက် တရုတ်
အနုပညာတက္ကသိုလ်တစ်ခုကို ကိုယ်စားလှယ် ကျောင်းသား အနေနဲ့ သွားရမယ့် ကိန်းက
ဝေးပြီး လောင်နေတဲ့အချိန်(အခုထိပါပဲ။) ဒီပုံအတိုင်းဆို သကြင်္န်လည်း ရှိလာတော့မှာ
မဟုတ်ဘူး ညဉ်းတွားနေတဲ့ အချိန်(တက္ကသိုလ်မှာ ကျောင်း သင်္ကြန်တွေတော့ စောစော
ထဲက လုပ်ပြီးပြီပေါ့) “အကယ်၍များ သကြင်္န်” ဆိုတာကြီး မရှိတော့ဘဲ ပါးစပ်ပြော
ရာဇဝင်ကြီး ဖြစ်ခဲ့ရင်၊ရေကစားချင်သပ ဆိုရင်တောင် ကမ္ဘာမြေ ရာသီဥတုကြီး
ဖောက်ပြန်ပြီး ပိတောက်ပန်းတွေ မပွင့်တော့မယ့်အချိန်၊ သမိုင်း တစ်ပတ်လည်ပြီး
လူတွေဟာ ရှေးပဝေဏီ မြို့ပြနိုင်ငံတွေ၊လူအစုအဝေးတွေအဖြစ် အကွဲကွဲအပြားပြား
ဖြစ်သွားခဲ့ရင် ဆိုပြီး အတွေးတွေ နယ်ချဲ့ရင်းနဲ့ ဒီ “ပန်းပိတောက် ရှာပုံတော်”
“Lost Padauk Odyssey” လေး ပေါက်ဖွားလာတာပဲ။ အဲ့တုန်းက ကျန်နေသေးတဲ့ လူငယ်
energy တွေနဲ့ ဇာတ်လမ်းရေးမယ်၊ရုပ်ပြထုတ်မယ် ဘာညာဖြေစ်လိုက်သေးတယ်၊ ကို
ဗစ်တုန်းကတောင် အကောင်းဘက်က ကြည့်ပြီး ဒီလို project တွေလုပ်ဖို့ အချိန်
ပေးလိုက်တာပဲ ဆိုပြီး ဖြည့်တွေးနေကြတာ။ 2021 အာဏာလည်း သိမ်းရော ရှိသမျှ
အကောင်းမြင်ဝါဒတွေ ရေစုံမျောသွားပြီး အီမိုနေတာ ဒီနှစ်(2024)မှ ရှိတဲ့ အင်အားလေး
အချို့နဲ့ ဟိုးတုန်းက ဇာတ်လမ်း concept လေးတွေ(Burmapunk အတွက် idea ကလည်း
2020လောက်ကပေါ့) ကို အသက်သွင်း အကောင်အထည် ဖော်ဖို့ လုပ်နေတာပေါ့။
အဲ့မှာ ဒီ “ပန်းပိတောက် ရှာပုံတော်” ကို ရွေးမိသွားတာက စာရေးသူ နောက်ဆုံးသော
သကြင်္န်ကို အမှတ်ရစေဖို့(အခုလည်း မြန်မာနိုင်ငံထဲရော နံနံခြားမှာရော ခေါင်းစဉ် အစုံ
တတ်ပြီး သကြင်္န်နေကြတာပါပဲ)၊ နည်းနည်းရပါးပါး deep အောင် သဘာဝ
ပတ်ဝန်းကျင် ဘာညာအကြောင်း၊အရင်ဘက်ခေတ် မြို့ပြနိုင်ငံတွေ
၊လူနေမှုအဆင့်အတန်းတွေ အကြောင်း လေ့လာနေမိရင်း ဖြစ်တယ်။ ဇာတ်လမ်းလေးကို
တော့ ပုံလေးအချို့ပါဝင်မယ့် ဝတ္ထုသဘောနဲ့ မြင်တွေ့ရမှာဖြစ်ပြီး လာမယ့် မေ issue
ကနေ နှစ်ပတ်တစ်ကြိမ် ဖော်ပြပေးသွားမှာပါ။

မျှော်...

ROYAL SPACE FORCE
The Wings of Honnêamise
လူငယ်တွေကို
မြှေတောင်မြှောက်ပေးခြင်း

စာရေးသူတစ်ယောက် လွန်ခဲ့တဲ့ သုံး- လေး - ငါး နှစ်လောက်က Creative Industry ထဲ ကျင်လည်(သို့ ဟိုယောင်ယောင် ဒီယောင်ယောင်) လုပ်ခဲ့စဉ်ထဲက ကိုယ်ပိုင် Project တွေ အတွက် Pitching တွေ Proposal တွေ အစုံပလုံ လုပ်ခဲ့ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် မြင်တိုင်း အတိုင်းမရ လို့ အခုလို တစ်နိုင်တစ်ပိုင်လေးဆီ ပြန်ရောက်နေတာပေါ့။ ဒါပေမယ့်လည်း တစ်ဖက်က စီးပွါးရေးအရ Revenue သေသေချာချာရမယ့် အရာတွေဆိုpitching အောင်ပါတယ်။ နောက်ပြီး Purely art နဲ့ ပတ်သက်တာတွေဆိုရင်လည်း အခိုက် အလျောက် grant ရတာမျိုးတွေ ရှိတယ်။ ဆိုလိုချင်တာကတော့ Entertainment ဖျော်ဖြေရေး သက်သက် သို့ Art အနုပညာသက်သက် တွေက သူ့flow နဲ့သူ ပေမယ့် Entertainment Art ဖျော်ဖြေရေး အနုပညာမျိုးကျတော့ အကျိုးအမြတ်လည်း ရ အနုပညာလည်း ပါအောင် ဖန်တီးယူရတာမို့ အဘက်ဘက်က အားပေးအားမြှောက် မှုတွေ ထောက်ပံ့မှုမျိုးတွေ လိုပါတော့တယ်။

ထိုသို့ ဖန်တီးမှုတစ်ခုကို ပြုလုပ်ချင်တဲ့အခါ တစ်ယောက်ထဲ ဒါမှမဟုတ် ဝါသနာသူတွေ တစ်နိုင်တစ်ပိုင် လုပ်ကြရတာများပါတယ်။ကုမ္ပဏီကြီးတွေ၊ productions တွေကတော့ အရည်အချင်း တစ်ခုထဲထက် စီးပွါးရေးအရ အကျိုးအမြတ်တွေ၊နာမည်ကြီးနိုင် မကြီး နိုင်တွေ၊Social media presence အစရှိတာတွေကို ကြည့်တယ်။ စွန့်စားခြင်းထက် သမားရိုးကျ ဖန်တီးရတာတွေကိုပဲ အဓိကထား ထုတ်လုပ်တယ်။ ဒါမှမဟုတ် လူထု သတိထားစေမယ့် trend ဖြစ်သော အရာတွေကိုသာ အလေးပေးတာ များတယ်။ ထို ကဲ့သို့ စီးပွါးရေးအရ ဝင်ငွေ ထွက်ငွေ အရင်းအမြတ် ရှေးရှုပြီးတော့ invest တယ်ဆိုတာ မှားတဲ့အလုပ်မဟုတ်ပါဘူး။ ဖြစ်သင့်ဖြစ်ခိုက်တဲ့ အရာတစ်ခုပါပဲ။

(နာမည်တစ်ခုရှိပြီးသား ဖြစ်တဲ့ Frank Herbert ရဲ့ Dune ဝတ္ထုတောင် ပုံမှန်စာတိုက်တွေက ထုတ်ဝေဖို့ ငြင်းဆန်တာ ကြောင့် နောက်ဆုံး ကားအပိုပစ္စည်းအကြောင်း ရေးတဲ့ မဂ္ဂဇင်းတိုက်ကနေ ထုတ်ခဲ့ရသေးတာပါပဲ။)

ဒီနိုင်ငံမှာမှ မဟုတ်ဘဲ တိုးတက်ပြီးသား နိုင်ငံတွေက industry တွေမှာတောင် အရည်အချင်းထက် networking ကောင်းတဲ့သူတွေ၊social media မှာ နာမည်ကြီး ပြီးသားသူတွေကိုပဲ ဦးစားပေးတာပါ။ (ဒါကြောင့် Netflix တို့မှာ တော်တော် ဆိုးဝါးတဲ့ စီးရီးတွေ၊ရုပ်ရှင် တွေရှိနေတာပါ။) နောက်တစ်ခုကတော့ ကြိုးစားတဲ့ လူငယ်တွေကို နေရာမပေးတာပါ။ အထူးသဖြင့် ရှေးရိုးစွဲ နိုင်ငံတွေ(မြန်မာ)မှာပေါ့။ ၎င်းတို့ရဲ့ အကြောင်းပြချက်ကတော့ လူငယ်တွေဖြစ်တဲ့အတွက် ပညာမစုံသေးတာ၊အရည်အချင်း မပြည့်ဝသေးတာ ၊ပြတ်ပြတ်သားသား မရှိနိုင်သေးတာ စတဲ့ အချက်တွေကြောင့်ပေါ့။

ဒီတစ်ခါမှာတော့ ထိုအချက်တွေနဲ့ ပတ်သက်ပြီး ဂျပန် animation လောကမှာရော၊ Sci fi လောကမှာရော ထူးခြားတဲ့ ဖန်တီးမှုလေးနဲ့ မိတ်ဆက်ပေးချင်တယ်။ 1987မှာ ထုတ်လုပ်ခဲ့ပြီး ထိုခေတ်အခါက ဂျပန် animation ရုပ်ရှင်လောက မှာ ကုန်ကျမှုအများဆုံးဖြစ်တဲ့ Royal Space Force: Wings of Honnêamise animation ရုပ်ရှင်အကြောင်း ဖြစ်ပါတယ်။ အဆိုပါ animation ရုပ်ရှင်ကို ရသခံစားမှု အနေနဲ့ရော ၎င်းရဲ့ နောက်ကွယ်က လူငယ်တွေရဲ့ ကြိုးစားမှုတွေနဲ့အတူ လူကြီးများရဲ့ ယုံကြည်မှုနဲ့ မြေတောင်မြှောက်ပေးခြင်းတို့ကိုပါ တစ်ပါတည်း ဖော်ပြပါရစေ။

"ရုပ်ရှင်ဖန်တီးမှုအကြောင်း"

1980s အစောပိုင်းလောက်မှာ Osaka အနုပညာ တက္ကသိုလ်က ကျောင်းသားလေးများ တည်ထောင်ထားတဲ့ Daicon film ဆိုတဲ့ ဝါသနာရှင်အဆင့် production လေးရှိပါတယ်။ သူတို့ဟာ science fiction genre ကို အဓိက အလေးပေးပြီး animation အတိုလေးတွေ ရုပ်ရှင်တိုလေးတွေ ဖန်တီးကြတယ်။ တ1983 August မှာ Daicon film ဘက်တော်သားတို့ Tokyo က Tokusatsu ပွဲတစ်ပွဲမှာUltraman ကို မှီးငြမ်းထားတဲ့ ၎င်းတို့ရဲ့ The Return of Ultraman ကို ပြသနေစဉ် အရုပ်ကုမ္ပဏီကြီး Bandai က ကိုယ်စားလှယ် Shigeru Watanabe နဲ့တွေ့ဆုံခဲ့ပြီး စကားစမြည် ပြောဖြစ်ခဲ့ပါတယ်။ထိုအချိန်ဟာ Daicon အဖွဲ့သားတွေဟာ ဝါသနာအတွက် ကျောင်းထွက်ပြီး animation ရုပ်ရှင်တွေ လုပ်ဖို့ တိုင်ပင်ကြတုန်း အချိန်ပါ။ ဒါပေမယ့် ဝါသနာအတွက် ရင်းရမှာတွေ စွန့်စားရမှာတွေကလည်း ကြီးပါတယ်။

တစ်ဖက်မှာ Watanabe တစ်ယောက် Bandai ရဲ့ အရုပ် စီးရီးအသစ် " Real Hobby Series" ထုတ်လုပ်မှုနဲ့ ပါဝင်ပတ်သက်နေရင်း Mamoru Oshi (ghost in the shell ဒါရိုက်တာ) ရဲ့ Dallos animation ဖြစ်မြောက်ရေး အတွက် ကူညီပေးနေတဲ့ အချိန်ပါ။ 1983 နှစ်ကုန် Dallos ထွက်ရှိလာပြီးတော့ ၎င်းဟာ ပထမဆုံး OVA (ရုပ်သံကို တိုက်ရိုက်မသွားဘဲ ခွေအဖြစ် ရောင်းချတဲ့ စီးရီး) ဖြစ်လာပါတယ်။ ဒါ့အပြင် အောင်မြင်မှုများ ရတာနဲ့ Watanabe တစ်ယောက် anime medium နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ဖန်တီးသူတွေကို မြှောက်ပေးဖို့ ရှာပါတော့တယ်။

"လူငယ်တွေကို မြှောက်ပေးခြင်း"

ထိုစဉ် Daicon film မှ Daicon IV animation တိုလေးနဲ့ Animage magazine က ပေးအပ်တဲ့ ဆုရရှိပြီးနောက် Watanabe နဲ့ တစ်ဖန် ရေစက်စုံပါတယ်။ Daicon အဖွဲ့ဝင်တွေထဲကမှ Hiroyuki Yamaga နဲ့ Toshio Okada က ၎င်းတို့ရဲ့ animation ရုပ်ရှင် proposal " Royal space force"ကို တင်ပြ ပါတော့တယ်။ အဆိုပါ proposal အရ Daicon film ကို Gainax ဟု အမည်ပြောင်းလိုက်ပြီး အဖွဲ့ဝင်များအနေဖြင့်

Hiroyuki Yamaga

Toshio Okada

Yoshiyuki Sadamoto

Hideaki Anno

Kenichi Sonoda တို့ပါဝင်တယ်။

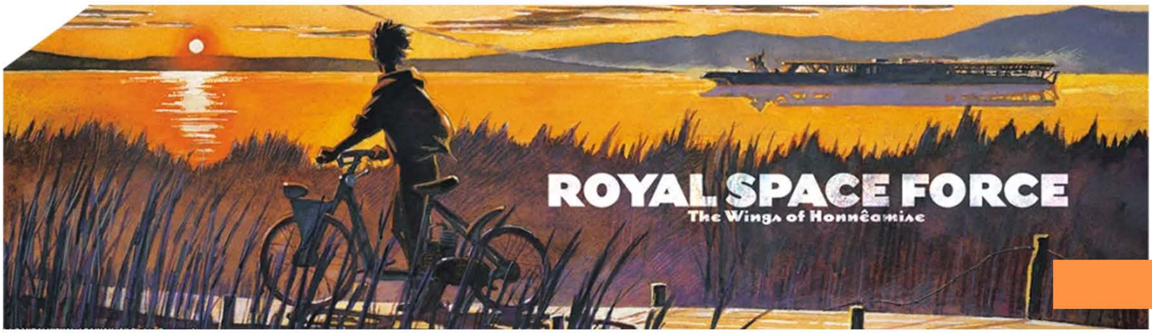
ရုပ်ရှင် proposal အစမှာ "လူငယ်တွေရဲ့ လက်ရှိ animation အပေါ်အမြင်" နဲ့အစချီတယ်။ထို့နောက် 22အရွယ် Yamaga က ၎င်းရိုက်ကူးဖူးခဲ့သော Daicon III နဲ့ Daicon IV animation အတိုနဲ့အတူ အသက် ၂၀က နာမည်ကြီး animation series တစ်ခုဖြစ်တဲ့ macross အပိုင်း ၉ကို ဘယ်လိုဖန်တီးခဲ့ပုံကို ရှင်းပြတယ်။

ထို့နောက် လက်ရှိ anime တွေဟာ ချစ်စရာကောင်းသော ဇာတ်ကောင်များ စက်ရုပ်ကြီးများကို အလေးပေး ဖန်တီးထားတာကြောင့် ကြည့်ရှုသူ ပရိသတ်တွေဟာ ပြင်ပလောကကို မလိုလားဘဲ ထို စိတ်ကူးယဉ် ကမ္ဘာကြီးကိုသာ ပျော်မွေ့ကြကြောင်း ၊ထို့ကြောင့် ၎င်းတို့ရဲ့ animation ရုပ်ရှင်ဟာ ထို anime ပရိသတ်များကို အပြင်ကမ္ဘာသို့ ပြန်ဆွဲထုတ်စေရန် အတွက် ဖြစ်ကြောင်း ရှင်းပြတယ်။

၎င်းတို့ ဖန်တီးလိုတဲ့ animation ဟာ ပြင်ပကမ္ဘာနဲ့ နီးစပ်ပြီး အသေးစိတ်ကျသော ကမ္ဘာတစ်ခုကို ဖန်တီးလိုပြီး ထိုကမ္ဘာထဲက လူတွေရဲ့ ပြုမူနေထိုင်ပုံ၊ ယဉ်ကျေးမှု ၊နိုင်ငံရေး၊စီးပွါးရေးတွေကို ဖော်ပြချင်ကြောင်း ဆိုတယ်။ နောက် ရေဆေးနဲ့ ရေးဆွဲထားတဲ့ concept ပန်းချီ အခု၃၀ကို ပြသတယ်။

Watanabe လည်း ၎င်းတို့ proposal ကို သဘောကျပြီး Bandai ရဲ့ president Makoto Yamashina ထံ တစ်ဆင့်ပြသတယ်။ Yamashina က လူလတ်ပိုင်းအရွယ် ဖြစ်ပြီး လူငယ်တွေကို အားပေးအားမြှောက်ရတာ နှစ်သက်တယ်။ သူက Royal space force proposal ကို ဖတ်ရှုပြီးနောက် ၎င်းဟာ အောင်မြင်လောက်မှာ မဟုတ်ကြောင်း သိတယ်။ ဒါပေမယ့် အရာရာဟာ Star Wars လို အောင်မြင်နေဖို့ မလိုဘဲ လူငယ်တွေဆီကို ရည်ရွယ်တဲ့ ရုပ်ရှင်ဟာ လူငယ်တွေပဲ ဖန်တီးသင့်တယ် ယူဆ ရင်း လူငယ်တွေကို ထောက်ပံ့ပေးရမှာ လူကြီးတွေ တာဝန်ဖြစ်ကြောင်း ပြောကာ အရင်းအနှီး အကြီးကြီး ရင်းပေးပါတော့တယ်။

အစက Royal Space Force ကို မိနစ်၄၀ အပိုင်းရှည် အဖြစ် ထုတ်လုပ်ဖို့ ကြံပေမယ့် Bandai က အပိုင်းတိုတစ်ခု ထုတ်စေပြီး ပရိသတ် နှစ်သက်ပါက ရုပ်ရှင်တစ်ခုအဖြစ် ထုတ်စေခဲ့တယ်။ ထို့ကြောင့် ယခင် Daicon ဘက်တော်သားများ ယခု Gainax အဖွဲ့သား တွေဟာ industry ထဲက လူငယ်လူကြီးများ အကူအညီနဲ့ ဇာတ်လမ်းတို တစ်ခုကို ဖန်တီး ပါတော့တယ်။ ရုပ်ရှင်တို ပြီးဆုံးပြီးနောက် ၎င်းကို Watanabe က Mamoru Oshi နဲ့ Hayao Miyazaki တို့လို ဝါရင့် ဒါရိုက်တာကြီးများကို ကြည့်ရှုစေပြီး ထင်မြင်ချက်တောင်းတယ်။ နှစ်ဦးလုံးက လူငယ်တွေကို အားပေးအားမြှောက်ရမယ်ဆိုပြီး Bandai board အဖွဲ့ကို ၎င်း တို့လိုအပ်သော ပိုက်ဆံအရင်းအနှီး ထုတ်ပေးဖို့ ဖိအားပေးတယ်။
Bandai ဘက်က ထုတ်လုပ်ပေးဖို့ ကတိပြုလိုက်သောအခါမှာ Gainax အဖွဲ့သားတွေဟာ Royal Space force ရုပ်ရှင်ဖန်တီးဖို့ စတင်ပါတော့တယ်။



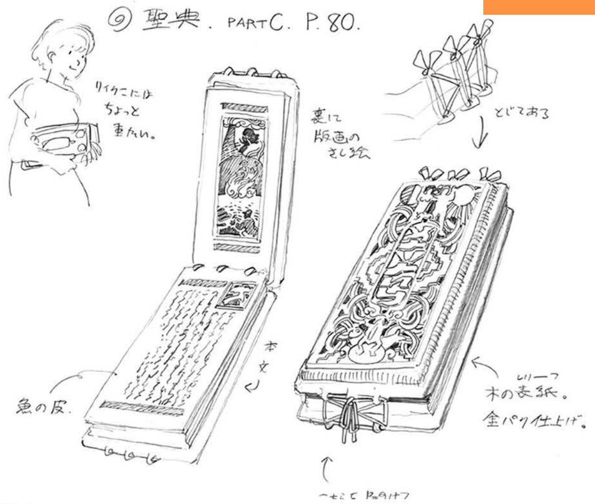
Royal Space Force ဇာတ်ညွှန်းကို ဒါရိုက်တာဖြစ်သူ Yamaga တစ်ယောက် သူ၏ မွေးရပ်မြေ Niigata သို့ ပြန်ပြီး ရေးသားပါတော့တယ်။ Yamaga ဟာ ၎င်းရဲ့ မွေးရပ်မြေ ရဲ့ လွမ်းမိုးမှုတွေနဲ့အတူ 1950s အမေရိကန် နှင့် 1930s ဥရောပတိုက်တို့၏ သမိုင်း ၊မြေမျက်နှာပြင် ပုံသဏ္ဍာန်၊ လူ့အဖွဲ့အစည်း စတာတွေကို ရောယှက်ရင်း "အဟောင်းနဲ့ အသစ် ဒွန်တွဲနေသော" Honnêamise နိုင်ငံကြီးကို ဖန်တီးခဲ့ပါတယ်။ 1985 ဩဂုတ်လ မှာ အဖွဲ့သားတွေဟာ Watanabe နဲ့အတူ အမေရိကန် ရှိ ခေတ်စမ်း ဗိသုကာများနဲ့ အာကာသ သိပ္ပံနဲ့ ပတ်သက်ပြီး လေ့လာရေးဆင်းခဲ့ပါတယ်။ဒါ့အပြင် Saturn V rocket မှ F-1 engine အလုပ်လုပ်ပုံတွေကို လေ့လာခွင့်ရခဲ့ပြီး Space Shuttle Discovery လွှင့် တင်မှုကိုလည်း မျက်မြင်ကိုယ်တွေ့ လေ့လာခွင့်ရခဲ့ပါတယ်။ ထို့အပြင် NASA ကလည်း ၎င်းတို့ သိလိုသော မေးခွန်းများကို စိတ်ဝင်တစား ဖြေပေးခဲ့တယ်။
ရုပ်ရှင်ဖြစ်မြောက်ရေးအတွက် Gainax အဖွဲ့သားတို့ အားတက်သရော ကြိုးစားနေရင်း တေးဂီတအပိုင်းကိုတော့ နောင်Oscar ဆုရှင်ဖြစ်လာမယ့် လူငယ်ဂီတပညာရှင်လေး Ryuichi Sakamoto က တီးခတ်ပါတယ်။

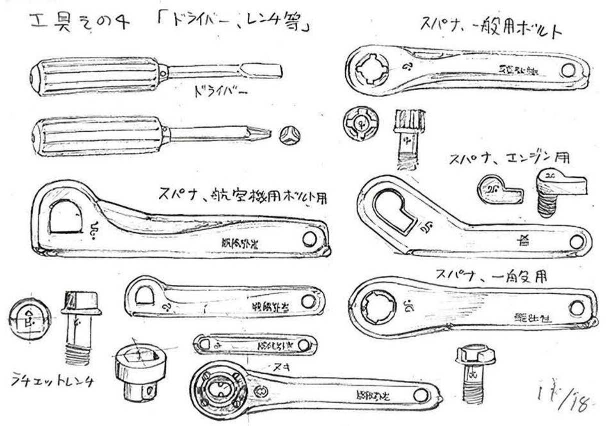
“Wings of Honnêamise ကမ္ဘာတည်ခြင်း”

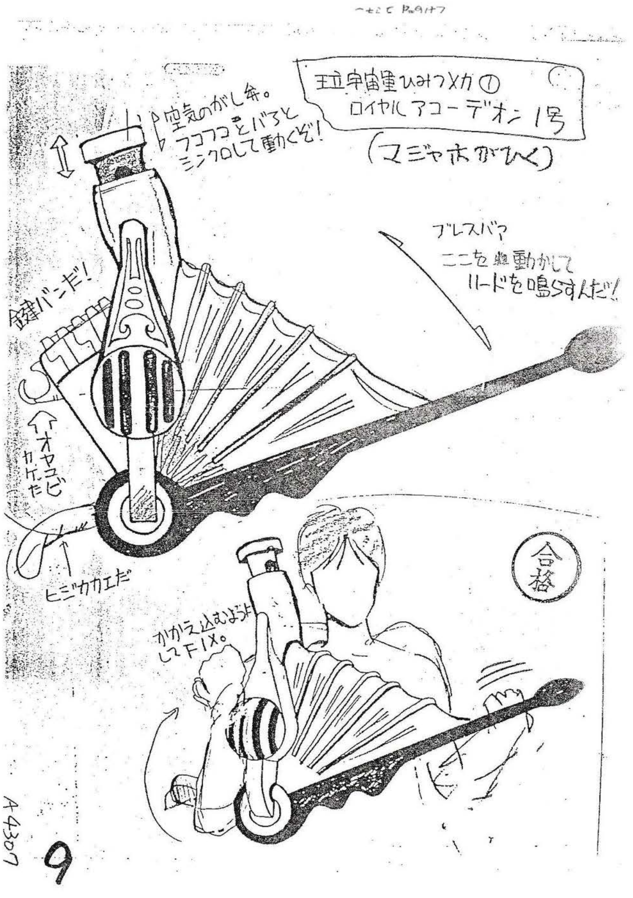
Royal space force သို့ Wings of Honnêamise ရဲ့ World building ကို Arrival ရုပ်ရှင်ရဲ့ မူရင်းဇာတ်လမ်းပိုင်ရှင် သိပ္ပံစာရေးဆရာ Ted Chiangက စာပေလောက မှာရော ရုပ်ရှင်လောကမှာပါ အကောင်းဆုံး World building ဖြစ်တယ်လို့ ချီးကျူးဖူးပါတယ်။ Honnêamise ကမ္ဘာကြီးဟာ “အသစ်နဲ့ အဟောင်း ရောယှက်နေသော ကမ္ဘာကြီး” ဖြစ်သလို ကျွန်ုပ်တို့ ကမ္ဘာကြီးလိုပဲ သူ့မှာလည်း ကိုယ်ပိုင်သမိုင်းရှိတယ်။ ဇာတ်လမ်းအဖွင့်မှာ ၎င်းကမ္ဘာရဲ့ စက်မှုတော်လှန်ရေးမှ စတင်ပြီး တီထွင်ဖန်တီးမှုများ၊ အထင်တရ လူပုဂ္ဂိုလ်များ၊ သမိုင်းဝင် အဖြစ်အပျက်များကို ခပ်ကြမ်းကြမ်းရေးခြစ်ထားသော ပန်းချီများဖြင့် စတင်တယ်။

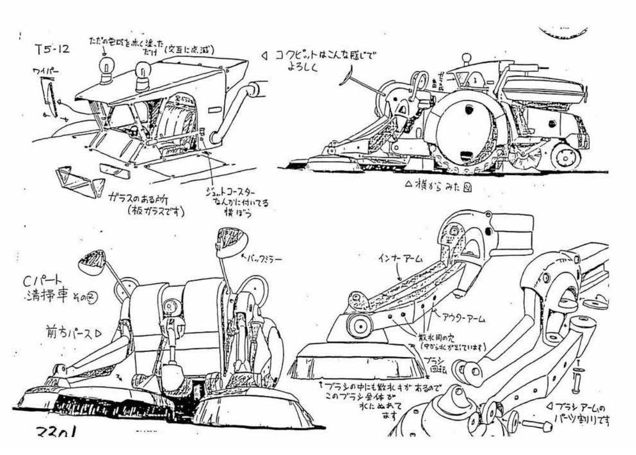
Royal Space force ကမ္ဘာတည်တဲ့အခါမှာ သမာရိုးကျ ထည့်သွင်းလေ့ရှိတဲ့ နိုင်ငံရေး၊လူမှုရေး၊ယဉ်ကျေးမှု ဘာသာစကားများ၊ဘာသာရေး သမိုင်းစတာတွေကို တွေ့နိုင်တယ်။ထိုကမ္ဘာကြီးကို တည်တဲ့အခါ Yamaga က ကျွန်ုပ်တို့ ကမ္ဘာကြီးနဲ့ ကွဲပြားတဲ့ အသုံးအဆောင်တွေ၊ယဉ်ကျေးမှုတွေ၊ဝတ်စား ဆင်ယင်မှုတွေကို လိုလားတယ်။ ဒါ့အပြင် စိတ်ကူးယဉ်ဆန်မယ့် အစား ယုတ္တိတန်မှုကို ဦးစားပေးတယ်။ ထို့ကြောင့် တစ်နှစ်လောက် အချိန်ယူပြီးတော့ ကမ္ဘာကြီးကို ဖန်တီးပါတော့တယ်။ Yamaga က ထိုကမ္ဘာက အသုံးအဆောင်တွေကို ဖန်တီးရေးဆွဲတဲ့အခါ system တစ်ခုကို ဖန်တီးခဲ့တယ်။ ၎င်းကတော့ အရာဝတ္ထုတွေကို ရေးဆွဲတဲ့အခါ ၎င်းရဲ့ နာမည်အစား ၎င်းရဲ့ ပုံသဏ္ဍာန် သို့ လုပ်ဆောင်ချက်ကို သာရေးသားပြီး ဖန်တီးစေလိုတာပါ။ ဥပမာ ထိုကမ္ဘာရှိ “ခွက်”ကို ဖန်တီးမယ်ဆိုပါက လုပ်ဆောင်ချက် အညွှန်းမှာ “ခွက်” အစား ၎င်းသည် စလင်ဒါ ပုံသဏ္ဍာန်ရှိပြီး ရေ သို့ အရည်ထည့်ကာ သောက်သုံးရာတွေ အသုံးပြုသော အရာဝတ္ထုဟု ဖော်ပြစေတယ်။ ထိုအခါ ရေးဆွဲသူရဲ့ စိတ်မှာ သမားရိုးကျ ခွက်ကို ပြေးမြင်မယ့်အစား ကွဲပြားတဲ့ အရည်ထည့်လို့ရမယ့် ပစ္စည်းကို မြင်စေတာမျိုးပေါ့။

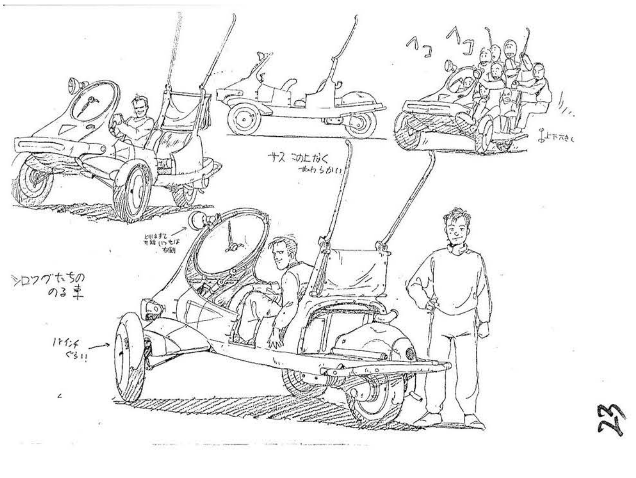
ထိုကဲ့သို့ လက်ရှိ ကမ္ဘာနဲ့ ကွဲပြားတဲ့ အစားအသောက် ပစ္စည်းတွေ၊အဝိုင်း ပုံသဏ္ဍာန် တီဗီ မျက်နှာပြင်တွေ၊မြင်နေကျ လေးဘီးယာဉ်တွေ မဟုတ်တဲ့ သုံးဘီးယာဉ်တွေကို တွေ့ရမှာပါ။ ဒါ့အပြင် သူတို့ ကမ္ဘာမှ လေယာဉ် တည်ဆောက်ပုံ design philosophy ဟာ ကျွန်ုပ်တို့ ကမ္ဘာနဲ့ ကွဲပြားတာကြောင့် evolve ဖြစ်သွားတဲ့ ပုံစံကလည်း မတူပါဘူး။ လေယာဉ် တောင်ပံတွေက အနောက်ဘက် ပိုရောက်ပြီး ဂလက်တွေဟာ ပုံမှန်တွေ့နေကျ အရှေ့ဘက် သို့ တောင်ပံမှာ မဟုတ်ဘဲ အနောက်ဘက်မှာ ထားရှိစေတယ်။ (အဆိုပါ လေယာဉ်မျိုးကို pusher လို့ခေါ် ပြီး ဂျပန် prototype Shinden လေယာဉ်မှာ တွေ့ရပေမယ့်လည်း စစ်အတွင်း မသုံးလိုက်ရတာ ရယ်၊ ဂျက်လေယာဉ်တွေက အစားထိုးသွားတာကြောင့် မသုံးလိုက်ဘဲ ဖြစ်သွားပါတယ်။)

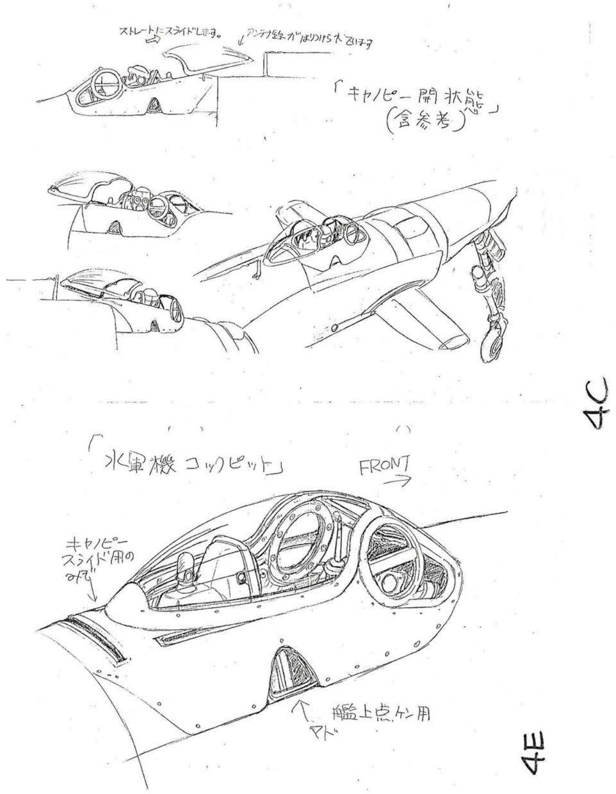


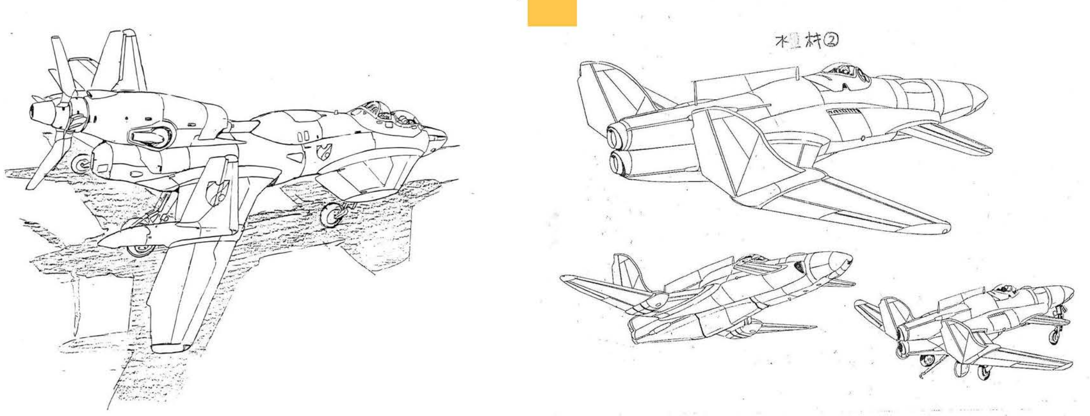


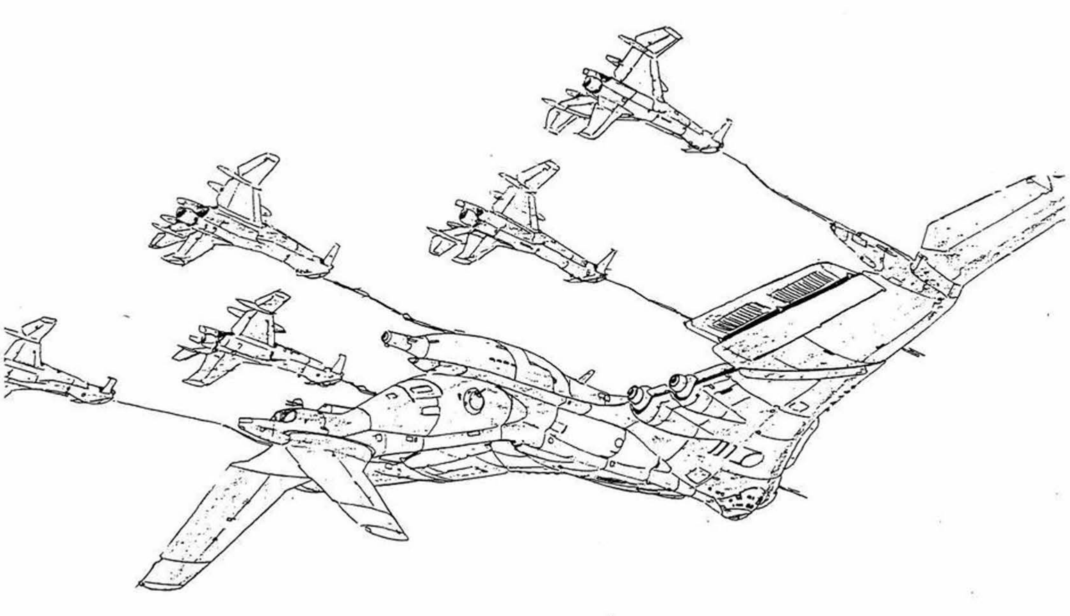


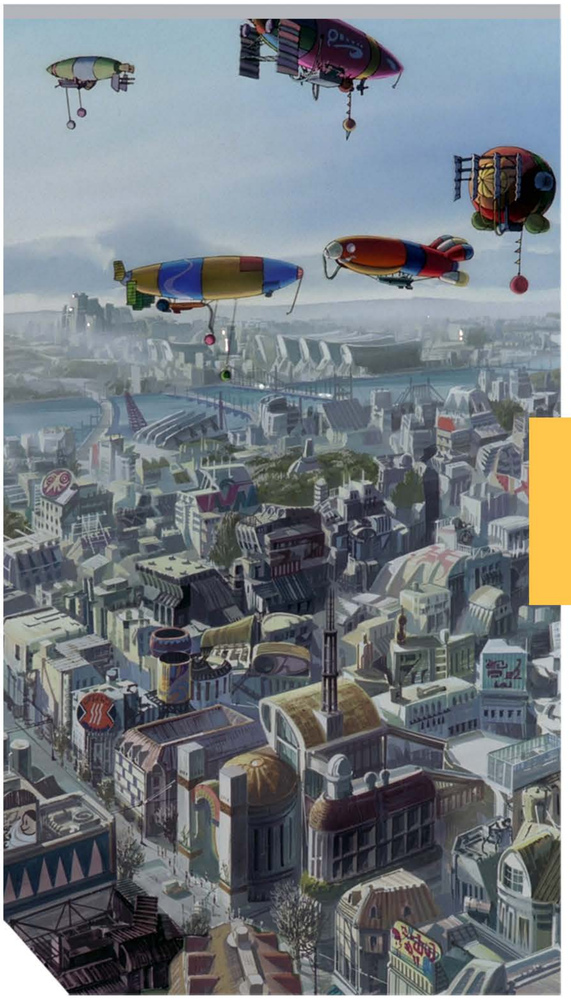


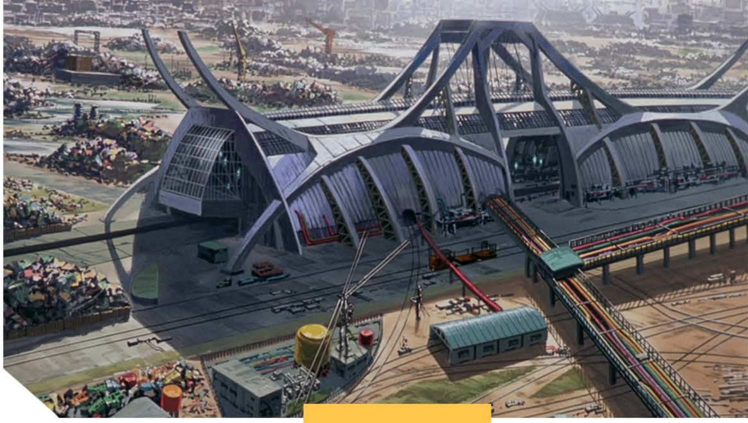


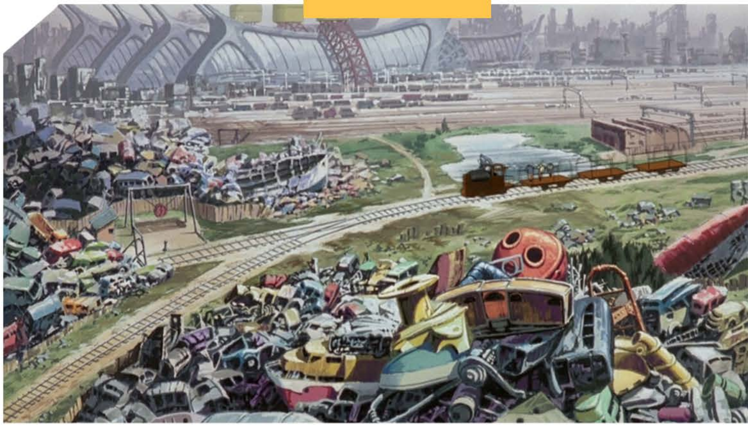

「キャノピー開状態」
(含参考)
「水軍機 コックピット」
FRONT
キャノピー
スライド用の
ミゾ
艦上点ケン用
4C
4E

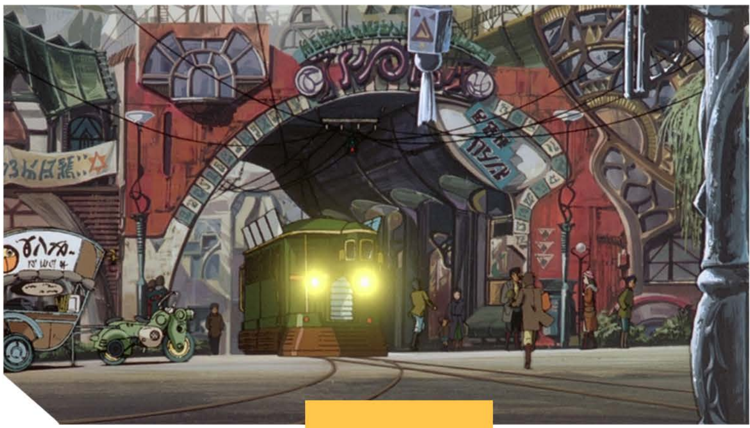


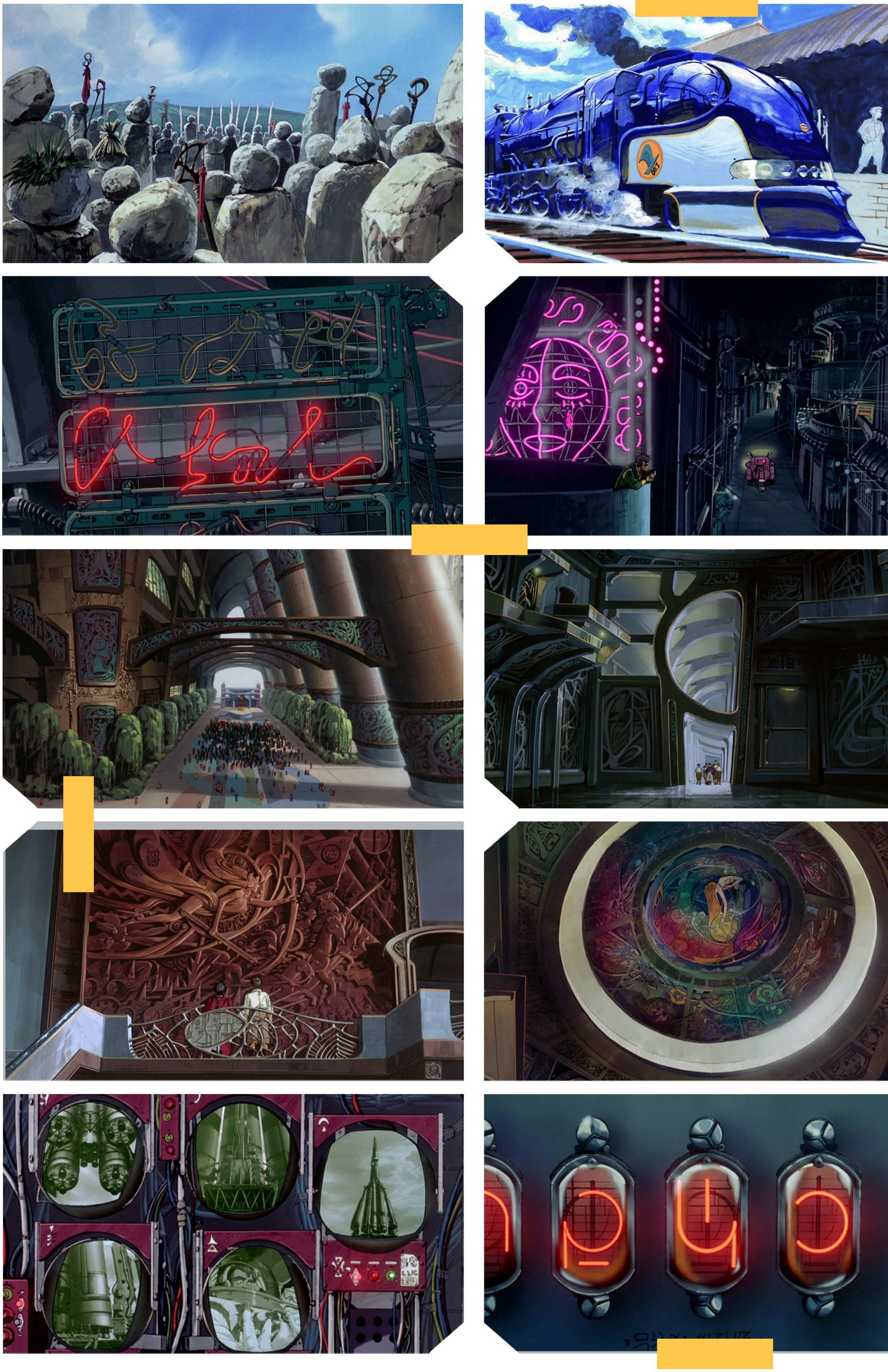

2





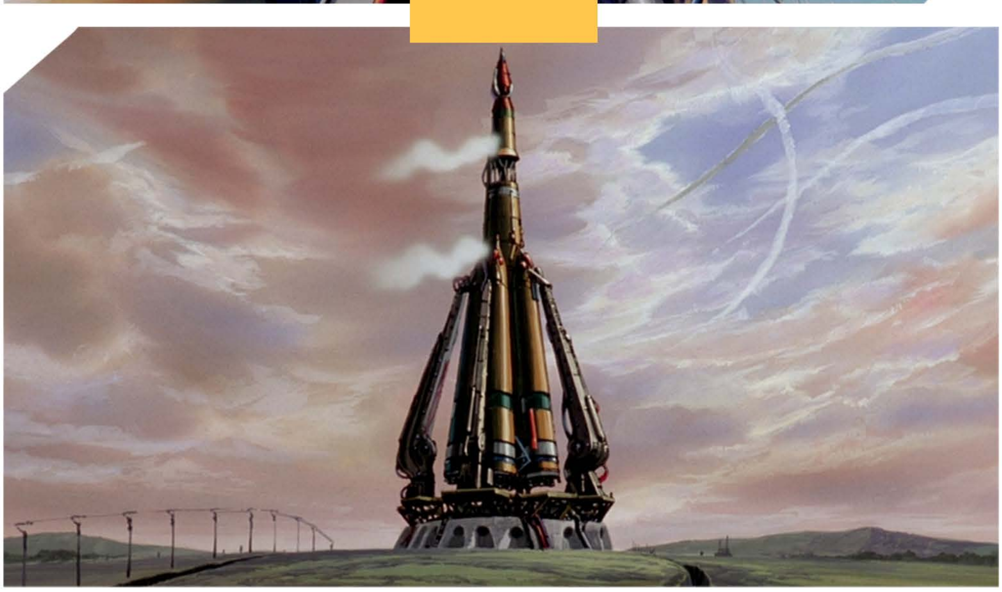




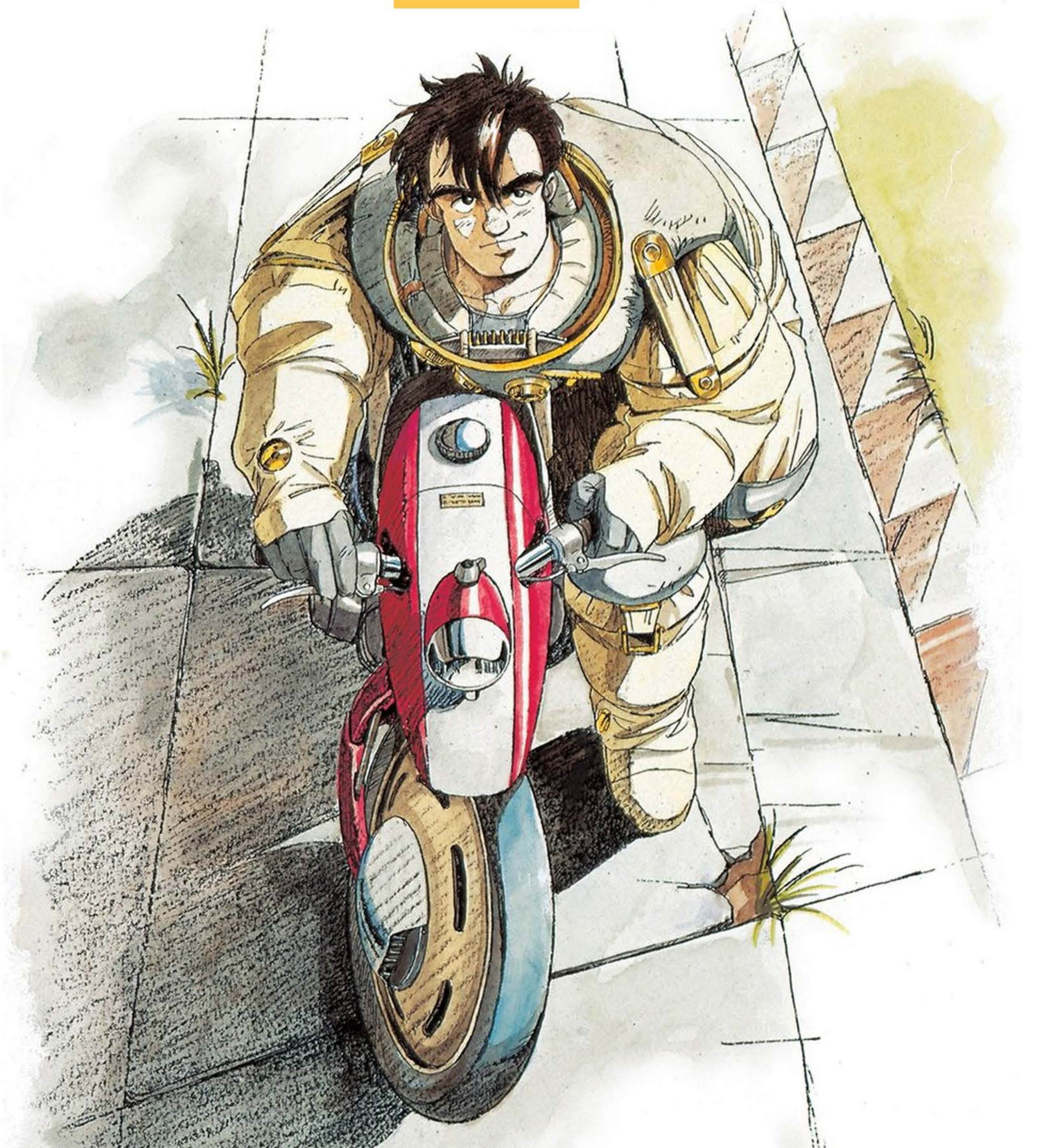


တစ်ဖက်မှာ ပတ်ဝန်းကျင်၊အဆောက်အဦ တွေ ဖန်တီးတဲ့ နေရာမှာတော့ 1950s ကမ္ဘာကြီးရဲ့ လူနေမှု အဆင့်အတန်းကို အခြေခံတယ်။ နောက်ဆုံးမှာ ပြသသွားသော rocket ဒုံးပျံကြီးကိုတော့ ဆိုဗီယက် ဒုံးပျံယာဥ်ကိုပဲ အခြေခံပြီး ဖန်တီးစေတယ်။ ဒါပေမယ့် အမေရိကန်တို့ ဒုံးပစ်လွှတ်ပုံကို အခြေခံတာကြောင့် ထိုဒုံးပျံ တက်ခြင်းဟာလည်း အပြင်ကမ္ဘာနဲ့ ခြားနားမှုရှိတယ်။

နောက်ဆုံး ဇာတ်လမ်း အဆုံးသတ်မှာတော့ ဇာတ်လမ်းအဖွင့်ကလိုပဲ ၎င်းတို့ကမ္ဘာမြေကြီး ဖြစ်တည်မှုကနေ သတ္တဝါတွေ evolve ဖြစ်လာပုံ၊ သမိုင်း အဖြစ်အပျက်တွေ၊စစ်ပွဲတွေတီထွင်ကြံဆမှုတွေ စသဖြင့်ကို ပန်းချီကားများဖြင့် ဖော်ပြသွားပြီး ပြီးဆုံးသွားပါတော့တယ်။



လူငယ်ဆိုတဲ့အတိုင်း ပညာရပ်တွေကို သာမက လူကြီးတစ်ယောက်ဖြစ်ဖို့သင်ယူနေဆဲ လူတစ်ဦးဖြစ်တာကြောင့် လိုအပ်ချက်တွေများနေမှာပါပဲ။(လူကြီးရယ် ဖြစ်လာတာတောင် လူဖြစ်တဲ့ အလျောက် လိုအပ်ချက်တွေ ရှိနေပါတယ်။) ဒါပေမယ့်လည်း ထိုလူငယ်တွေကသာ အသစ်အဆန်းတွေကို ယူဆောင်လာနိုင်ပေးသူ တွေပါ။အထူးသဖြင့် မြန်မာနိုင်ငံလိုမျိုး အနုပညာပိုင်းအရရော creative ဖန်တီးမှုပိုင်းမှာပါ အခြားနိုင်ငံတွေလောက် မထုတ်လုပ်နိုင်သေးတဲ့အခါ၊ "လူကြီး"ဆိုသော သူတွေရဲ့ အနုပညာကို ဗန်းပြပြီး စီးပွါးရေး လုပ်စားနေတဲ့ ခေတ်ကြီးမှာ တကယ် အရည်အချင်းရှိတဲ့ လူငယ်အချို့ကို အခွင့်အရေး ပေးစေလိုပါတယ်။ မြေတောင် မြှောက်ပေးစေလိုပါတယ်။ စာရေးသူ ပြောပြခဲ့တဲ့ Royal Space force ရုပ်ရှင်ဟာ ငွေကြေးအရ အရှုံးပေါ်ခဲ့သလို Bladerunner တို့လိုအချိန်တစ်ခုကြာမှ လူတွေကြား ရေပန်းစားလာတဲ့ ရုပ်ရှင်လည်း မဟုတ်ပါဘူး။ သို့ပေမယ့် ထိုရုပ်ရှင်ကို ကြည့်ရှုသူတွေဟာ အသက် ၂၀ကျော်ခန့် လူငယ်တစ်စုရဲ့ ကြိုးစားမှုကို သိရှိနိုင်ပြီး ထိုသို့မြေတောင်မြှောက်ပေးမှုကနေ ၎င်းတို့ရဲ့ industry မှာ ထိပ်တန်းတွေ ဖြစ်လာတာ ဖြစ်တယ်။



သင်သိပါသလား

Power Ranger က Super Sentai ရဲ့ western remake ဆိုတာ လူတိုင်းသိပြီးသားပါ။ ဒါပေမယ့် အားလုံးသိတဲ့ Transformer ကလည်း တကယ်တော့ ဂျပန် IP တစ်ခုကို westernize ထားတဲ့ adaptation တစ်ခုပါပဲ။ ဂျပန်မှာ Diaclone လို့ခေါ်တဲ့ vehicle တွေကနေ စက်ရုပ်ပြောင်းနိုင်တဲ့ အရုပ် စီးရီးရှိပါတယ်။ထို အရုပ်စီးရီးဟာ ပထမဆုံး သော ပုံစံတစ်မျိုးမှ တစ်မျိုးသို့ "ပြောင်းလဲနိုင်တဲ့" အရုပ်တွေပါ။ထို အရုပ်စီးရီးကို Hasbro က လိုင်စင်ယူပြီး အနောက်တိုင်းမှာ ဈေးကွက် ဖြန့်တဲ့အခါ ရောင်းအားတက်အောင် အနောက်တိုင်းနဲ့ ရင်းနှီးတဲ့ နောက်ခံဇာတ်လမ်းကို ဖန်တီးပါတော့တယ်။အဲ့လိုနဲ့ Autobot,Transformer ဆိုပြီး ထုတ်လုပ်ခဲ့တာဖြစ်ပါတယ်။ ထို vehicle ကနေ စက်ရုပ်ပြောင်းလို့ရတဲ့ concept ကို mechanical designer ဆရာကြီး Shoji Kawamori က ဖန်တီးရေးဆွဲခဲ့ပါတယ်။

(Shoji Kawamoriဟာဆိုရင် Macross series ကို ဖန်တီးခဲ့သူလည်း ဖြစ်ပါတယ်။)

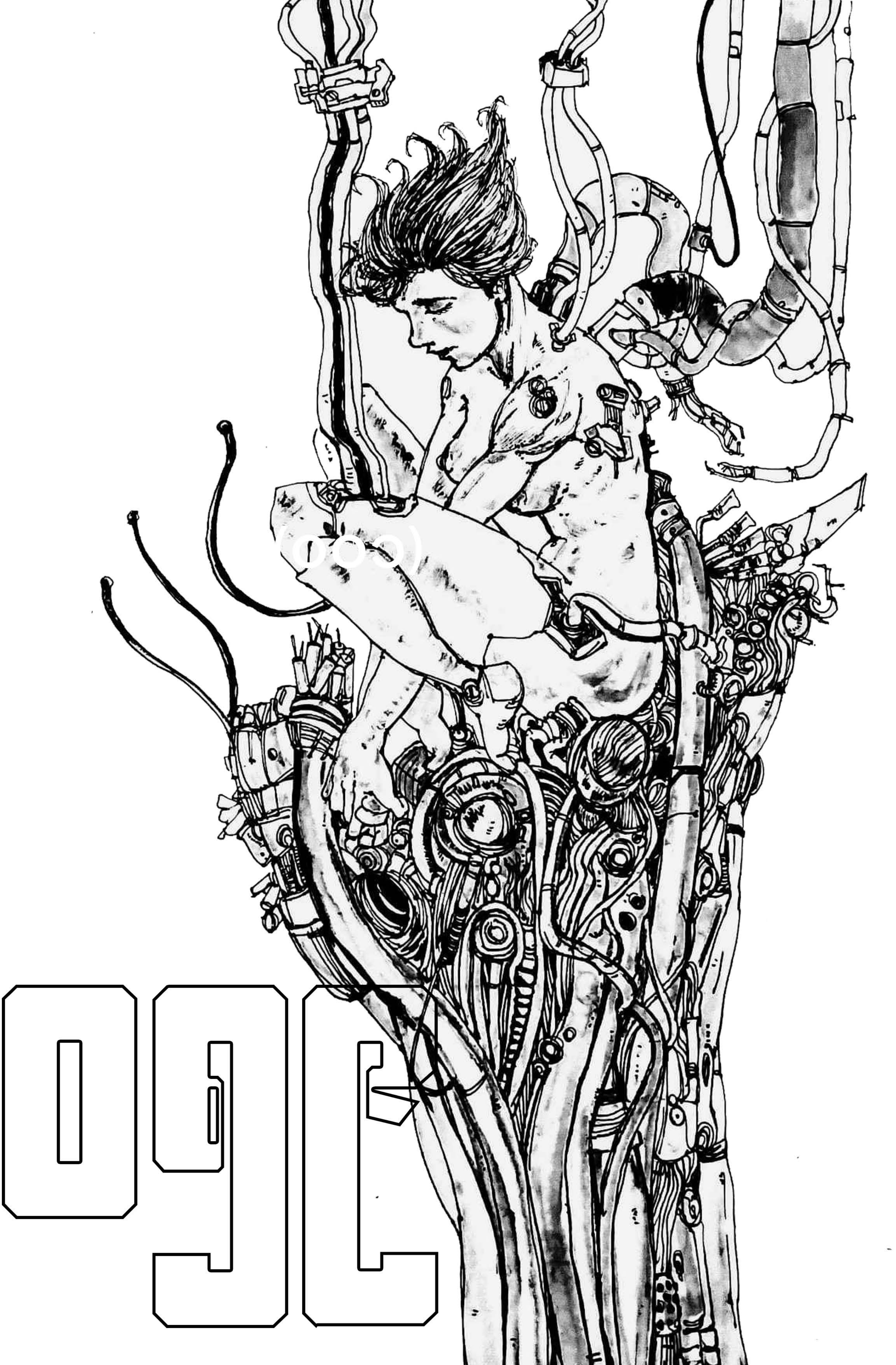
CHAPTER ၀၃

ဗဟုသုတ

-ကျွန်ုပ်တို့ ဖြတ်ကျော်ခဲ့သော စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံထဲက သက္ကရာဇ်များ (၀၆၀)

- သိပ္ပံ Punk တွေ အကြောင်း (၀၆၄)
- Hard Sci Fi vs Soft Sci Fi (၀၇၄)
- World Building / ကမ္ဘာတည်ခြင်း (၀၈၁)

Artwork by Lin Htet Naing


09C

“ကျွန်ုပ်တို့ ဖြတ်ကျော်ခဲ့သော”

စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံထဲက သက္ကရာဇ်များ

ကျွန်ုပ်တို့ဟာ ဘာလိုလိုနဲ့ ၂၁ရာစုရဲ့ လေးပုံတစ်ပုံ မျှကို ဖြတ်သန်းပြီးလို့ နေပါပြီ။ အခုဟာဆိုရင် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံဇာတ်လမ်းတွေထဲက ခုနှစ်သက္ကရာဇ်တွေကို တဖြည်းဖြည်းနဲ့ ကျော်လွန်လို့နေပါတယ်။ ၂၀၂၄ဆိုတာ တစ်နည်း တစ်ဖုံပြောရရင် ဟိုးအရင် သိပ္ပံ ရုပ်ရှင်တွေထဲက အနာဂတ် ခုနှစ်ကြီးပါပဲ။ အဲ့တုန်းက စိတ်ကူးယဉ်ခဲ့သလို ကားပျံတွေ၊ဟိုလိုဂရမ်တွေတော့ မရှိသေးပေမယ့် ထင်ထားတာထက် တိုးတက်တဲ့ အပိုင်းတွေလည်း ရှိပါတယ်။ ဒါ့အပြင် ထိုခေတ်က ဖန်တီးသူတွေဟာ ၎င်းတို့ရဲ့ အတိတ်နဲ့ ပစ္စုပ္ပန်က အဖြစ်အပျက်တွေကို သုံးသပ်ပြီး နောက်လာမယ့် နှစ်တွေမှာ ဖြစ်ပေါ်လာမယ့် အကြောင်းအရာတွေကို စိတ်ကူးယဉ် ပုံဖော်ခဲ့ကြပါတယ်။ ဒီတစ်ခေါက်ကတော့ ပေါ့ပေါ့ပါးပါး ကျွန်ုပ်တို့ ကျော်လွန်ခဲ့တဲ့ အတိတ်က သိပ္ပံခုနှစ်တွေ အကြောင်းကို ဖော်ပြရင်း အပြင်လောကမှာရော ထိုသူများ ပုံဖော်ခဲ့တာနဲ့ မည်မျှအထိ ထပ်တူကျ မလဲဆိုတာကို ဖော်ပြပေးသွားပါမယ်။

1984

George Orwell ရေးသားပြီး 1949မှာ ထွက်ခဲ့တဲ့ 1984 ဝတ္ထုဟာ လူတော်တော်များများနဲ့ ရင်းနှီးပြီးသား ဖြစ်မှာပါ။ အဆိုပါ ဇာတ်လမ်းမှာဆိုရင် အာဏာရှင် လက်အောက်မှ ပြည်သူများ ဝါဒမှိုင်းတိုက်ခံ့ရပုံတွေ၊သမိုင်းဆင်ဆာ ဖြတ်ခံရတဲ့ အကြောင်းတွေ၊ ပြည်သူတွေကို အမြဲ စောင့်ကြည့်နေတာတွေ စတာတွေကို ရေးသားဖော်ပြထားပါတယ်။ ထို အရာတွေဟာ ဟိုး သမိုင်းအစဉ်အဆက် အာဏာရှင်တို့ အသုံးပြုခဲ့ သော နည်းလမ်းများဆိုပေမယ့် လက်ရှိ နည်းပညာခေတ်ကြီးမှာ သတင်းအချက်အလက်များ ဖောင်းပွလာတာတွေ၊စာလုံးများ ၊အသံများနဲ့သာမက ဓာတ်ပုံများ၊လှုပ်ရှားဓာတ်ပုံများကိုပါ လိုအပ်သလို ပြုပြင်တာ၊ ပြည်သူလူထုကို ကင်မရာများကနေ အမြဲစောင့်ကြည့်နေတာဆွေဟာ အမှန်တကယ် ဖြစ်လို့နေပါတယ်။ 1949မှာ George Owell ကြီးတစ်ယောက် လာမယ့် နှစ်၄၀ အတွင်း ဖြစ်နိုင်တာကို စိတ်ကူးယဉ်ထားတဲ့ ခေတ်ပျက်ကြီးဟာ ဆိုရင် အပြင်လောကရဲ့ 1984မှအလွန် နှစ်တွေမှာ တဖြည်းဖြည်း ပုံပေါ်လာတယ်ဆိုတော့ အမှန်ပါပဲ။

“QUOTE”

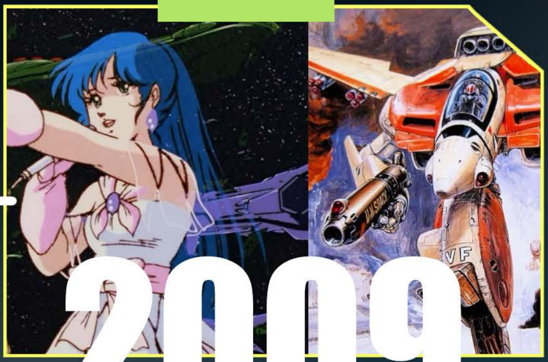
“စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဇာတ်လမ်း တစ်ခုချင်းစီဟာ ယနေ့ခေတ် မျက်မှန်စုံကန်း ဝေဖန်ရေးသမားတွေနဲ့ ဒဿနသမားတွေ အတွက်တော့ အရေးဘယ်ပါ ပါ့မလဲ။ ဒါပေမယ့် စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံရဲ့ အနှစ်သာရဟာ ကျုပ်တို့ရဲ့ “ကယ်တင်လွတ်မြောက်ရန်” အဖို့တော့ အရေးပါလှတယ်။”

Issac Asimov

2001

2001 space odyssey ဟာ သိပ္ပံ စာရေးဆရာကြီး sir Arthur C Clarke ရဲ့ the Sentinel နဲ့ အခြားသော ဝတ္ထုတိုများကနေ ပေါက်ဖွားလာသော ရုပ်ရှင်ဖြစ်ပါတယ်။အစက 1966မှာ ထုတ်ဖို့ ကြံခဲ့ပေမယ့် 1968 April မှ ထွက်ရှိခဲ့ပါတယ်။ နောက် တစ်နှစ်ကျော်အကြာ July 1969မှာ လူသားတွေ လပေါ်ရောက်ခဲ့ပြီ ဖြစ်ပါတယ်။ ရုပ်ရှင်ထဲမှာ အာကာသ space station ၊အာကာသ ခရီးသွားခြင်း၊လပေါ်မှာ လူသားတွေ နေထိုင်ခြင်း၊ AI ရဲ့ ကြောက်ဖို့ကောင်းပုံတွေကို ဖော်ပြသွားခဲ့ပါတယ်။ အကယ်၍များ space race ကြီးသာ မပြီးဆုံးခဲ့လျှင် 21ရာစုမှာ အာကာသ ခရီးသွားခြင်း space tourism နဲ့ moon base တို့ဟာ အမှန်တကယ် ပေါ်ပေါက်လာနိုင်ပါတယ်။ မျက်မှောက်မှာတော့ ထိုအရာများဟာ အမှန်တကယ် မဖြစ်လာသေးပေမယ့် ကြိုးစားလျက်တော့ ရှိပါတယ်။တစ်ဖက်မှာတော့ AI နည်းပညာဟာ တဟုန်တည်း တိုးတက်လာတာကြောင့် HAL 9000လို AIမျိုးကို မကြာမီ မြင်တွေ့နိုင်ရဖွယ် ရှိပါတယ်။

1982 မှာ လေယာဉ်ပျံတွေရော သီချင်းတွေရောကို ချစ်သော လူငယ်ကောင်လေးတစ်ယောက်ရဲ့ ဖန်တီးမှုကနေ Macross animation စာ မွေးဖွားလာတာပါ။ ဇာတ်လမ်းအရ 1999မှာ အမည်မသိ မြို့တစ်မြို့စာမျှ ရှိတဲ့ alien ship ကြီးတစ်စင်းဟာ ကမ္ဘာမြေပေါ်သို့ ပျက်ကြလာခဲ့ပါတယ်။လူသားတွေဟာ ထိုယာဉ်ကြီးကို ဆန်းစစ်တာကနေ ထိုယာဉ်ပိုင်ရှင် ဂြိုလ်သားတွေအကြောင်းကို သိရှိပြီး ၎င်းတို့ ကျူးကျော်ရန်မှ ကာကွယ်ဖို့ ပြင်ဆင်ပါတော့တယ်။ အဲ့ဒါကြောင့်ပဲ ၎င်းတို့ရဲ့ 2009ဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ 2009ထက် အများကြီး အဆင့်မြင့်နေပါတယ်။ Macross ဇာတ်လမ်းရဲ့ အဓိက theme ကတော့ လေယာဉ်တွေ၊သီချင်းတွေ၊သုံးပွင့်ဆိုင် အချစ်ဇာတ်လမ်း ဖြစ်ပေမယ့် အဆိုပါဇာတ်လမ်းထဲမှ စက်ရုပ်ပြောင်းလို့ရတဲ့ တိုက်လေယာဉ် Valkyrie VF-1 ဟာ Transformerရဲ့ ရှေ့ပြေးအနေနဲ့ ရှိခဲ့ပါတယ်။ (Transformer ရဲ့ original concept တွေဟာလည်း Marcoss ဖန်တီးသူ Shoji Kawamori ပဲ ရေးဆွဲပေးခဲ့တာပါ။) 2009ကစလို့ မျက်မှောက်ခေတ်မှာတော့ ထိုဇာတ်လမ်းထဲကလို ဂြိုလ်သားတွေလည်း မကျူးကျော်သလို စက်ရုပ်ပြောင်းလို့ရတဲ့ လေယာဉ်တွေလည်း မရှိပါဘူး။ဒါပေမယ့် ဇာတ်လမ်းထဲမှာ ဖော်ပြခဲ့တဲ့ အဆိုတော် idolတွေရဲ့ အရေးပါပုံနဲ့ ၎င်းတို့ကို အသုံးပြုပြီး လူထုကို ခြယ်လှယ်လို့ရတယ်ဆိုတဲ့ အချက်ကတော့ မျက်မြင်ကိုယ်တွေ့ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။



2009

2015

Back to the future part 1မှာ Doc နဲ့ Marty တို့ 1985ကနေ လွန်ခဲ့တဲ့ နှစ်သုံးဆယ် 1955ဆီသွားခဲ့ပါတယ်။ part 2မှာတော့ 1985မှ အနာဂတ် နှစ်၃၀ 2015ဆီကိုပေါ့။ ဇာတ်လမ်းထဲက အနာဂတ် 2015 ဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အတိတ် 2015နဲ့ ကွဲပြားသလို တူညီတာလေးတွေလည်း ရှိပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ 2015ဟာ ရုပ်ရှင်ထဲကလို ကားပျံတွေ hoverboard တွေ၊ ကြုံလို့ရတဲ့ compressed/dehydrated pizza၊necktie နှစ်ခုဝတ်တဲ့ fashion တွေမရှိပေမယ့်လည်း video chat တာတို့လို၊အောင်မြင်တဲ့ ရုပ်ရှင်တွေဆို မလိုအပ်ဘဲ sequel တွေ ဖွတ်ထုတ်တာတို့(ရုပ်ရှင်ထဲမှာ Jaw ဟာ 19အထိ ထွက်နေပြီ ဖြစ်ပါတယ်။အပြင်လောကမှာလည်း fast and furious တို့လို မလိုအပ်ဘဲ အတင်းဆွဲဆန့်ထားတဲ့ franchise ရုပ်ရှင်တွေရှိပါတယ်။) ၊အစားထိုး လောင်စာတွေ ရှိနှင့်ပါပြီ။ဇာတ်လမ်းထဲကလို အချိန်ခရီးသွားတာကတော့ theory အရပဲ ဖြစ်နိုင်ပေမယ့် လက်ရှိမှာရော အနာဂတ်မှာရော တကယ် ဖြစ်နိုင်ဖို့ဆိုတာ လိုပါသေးတယ်။

Akira ဟာ Cyberpunk genre ကို ပုံဖော်ခဲ့သော ရုပ်ရှင်တွေထဲက တစ်ခုပါတယ်။ Akira ကို ရုပ်ပြအနေနဲ့ 1982မှာ ရေးဆွဲခဲ့ပြီး ရုပ်ပြရေးဆွဲသူ Katsuhiro Otomo ကာတွန်းရုပ်ရှင်အနေနဲ့ကိုယ်တိုင် ရိုက်ကူးကာ 1988မှာ ရုံတင်ခဲ့ပါတယ်။Akira ဇာတ်လမ်းကိုတော့ တတိယ ကမ္ဘာစစ်ကြီးအပြီး 2019 Neo Tokyo မှာ ဇာတ်အိမ်တည်ထားပါတယ်။ 2019 Neo Tokyo နဲ့ 2019 Tokyo တို့ဟာ ကွဲပြားမှုများ ရှိပေမယ့်လည်း 2020 မှာ Tokyo Olympic ကျင်းပမယ်ဆိုတာကတော့ တူညီပါတယ်။ ဇာတ်လမ်းထဲကလို Tokyo Olympic ဟာလည်း 2020ကို လျာထားပေမယ့် COVID pandemic ကြောင့် မဖြစ်လာခဲ့ပါဘူး။ ဒါ့အပြင် ရုပ်ရှင်ထဲက TV မှာ ပြသနေတဲ့ ဆန္ဒပြမှုတွေ၊ရဲနဲ့ ပြည်သူကြားအဓိကရုဏ်းတွေလိုမျိုး 2019-2022မှာ နိုင်ငံတော်တော်များများမှာ ဖြစ်ပေါ်ခဲ့၊ဖြစ်ပေါ်နေဆဲ ဖြစ်ပါတယ်။

2019

2019

Ryan Gosling သရုပ်ဆောင်သော ဇာတ်ကောင် K တစ်ယောက် ရဲ့ meme တွေ internet မှာ ပလူပျံနေပါတယ်။ ထို Bladerunner 2049ရဲ့ ရှေ့ရုပ်ရှင် Bladerunner ကတော့ 1982 မှာ ထုတ်ခဲ့ပြီး 2019မှာ ဇာတ်အိမ်တည်ထားတာပါ။ဇာတ်လမ်းထဲကလို ကျွန်တော်တို့ 2019မှာတော့ ကားပျံတွေ၊ဟိုလိုဂရမ် ကြော်ငြာတွေ၊မီးလင်းနေတဲ့ အရိုးပါထီးတွေ၊လူသားအတု မရှိသေးပါဘူး။(ရှိနေပြီးသား Atari နဲ့ Soviet Union တောင် ပြိုကွဲသွားပါပြီ။) Bladerunner ရုပ်ရှင်ဒါရိုက်တာ Ridley Scott က အနာဂတ်မှာ အာရှယဉ်ကျေးမှုတွေ(အထူးသဖြင့် ဂျပန်)က အနောက်တိုင်းကို အတော်လွှမ်းမိုးမှုရှိလာမယ်လို့ မှန်းဆပါတယ်။ ထို့ကြောင့် နေရာတိုင်းမှာ တရုတ်၊ဂျပန် နီယွန် ဆိုင်းဘုတ်တွေ၊စကားလုံးတွေကို တွေ့မြင်ရပြီး ဇာတ်လမ်းထဲက 2019 LA မှာတော့ လူမျိုးစုံ ရောယှက်နေတာကို တွေ့ရပါတယ်။ အပြင်လောက 2019မှာတော့ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံထဲက အဆင့်မြင့် နည်းပညာတွေ မရှိသေးပေမယ့်(မီးလင်းတဲ့ထီးရိုးကတော့ လုပ်နိုင်မှာပေါ့) အာရှယဉ်ကျေးမှုတွေဟာ အနောက်တိုင်းမှာ ပိုမို ကျယ်ပြန့်လာတာ အမှန်ပါပဲ။

1953တွင် Ray Bradbury ရေးသားတဲ့ Fahrenheit 451 ကတော့ 2022 မှာ ဇာတ်အိမ်တည်ထားပါတယ်။ဇာတ်လမ်းကတော့ ဇာတ်လိုက်ဖြစ်သော မီးသတ်သမား Guy Montag တစ်ယောက်ရဲ့ အကြောင်းပေါ့။ဒါပေမယ့် ဤဇာတ်လမ်းမှာတော့ မီးသတ်သမားတွေဟာ မီးငြိမ်းသတ်ရတာ မဟုတ်ဘဲ အစိုးရက တရားမဝင်ဟု ထုတ်ပြန်ထားသော စာအုပ်တွေနဲ့ စာအုပ်သိမ်းဆည်းတဲ့ နေရာတွေကို မီးရှို့ဖျက်ဆီးရတာပါ။ စာရေးသူဟာ နာဇီတွေ ဂျူးစာအုပ်တွေကို မီးရှို့ဖျက်ဆီးတာတွေ၊ဆိုဗီယက်တို့ ၎င်းတို့ policy နဲ့ မညီသော စာရေးဆရာတွေ၊ကဗျာဆရာတွေကို ထောင်ထဲ ထည့်ပစ်တာတွေ၊အမေရိကန်တို့ Cold War ကာလမှာ ကွန်မြူနစ်နဲ့ ဆက်နွယ်နေသော အနုပညာရှင်များကို အလုပ်ထုတ်တဲ့ အကြောင်းတွေကို အခြေခံပြီး ရေးသားထားတယ်ဆိုပါတယ်။ထိုလို အဖြစ်အပျက်မျိုးဟာ မြန်မာ ပြည်မှာလည်း အထူးအဆန်းတော့ မဟုတ်ပါဘူး။စာရေးဆရာတွေ၊ကဗျာဆရာတွေ၊ရုပ်ရှင်ဖန်တီးသူတွေကို ဖမ်းဆီးထောင်ချတာ၊ခြိမ်းခြောက်တာဟာ ဟိုးအရင်ခေတ်ကနေ အခုထိပါပဲ။ တစ်ဖက်မှာလည်း အနောက်နိုင်ငံများမှ offensive ဖြစ်တယ်ထင်သော စာအုပ်များကို censor ဖြတ်တာ၊ပြန်လည်ပြင်ဆင်မှုများ လုပ်တာတွေကို လုပ်ဆောင်နေတာကြောင့် အငြင်းပွါးမှုများ ဖြစ်နေပါတယ်။ နောက်ပိုင်း media ဖောင်းပွလာတာနဲ့ အမှျ သတင်းအမှားတွေ၊ဝါဒဖြန့်မှုတွေနဲ့ အတူ အာဏာပိုင်တွေနဲ့ အစိုးရတွေကလည်း သတင်းဌာနတွေ၊မီဒီယာတွေကို အနည်းနဲ့အများ ထိန်းချုပ်လို့လာပါတယ်။

2022

Artwork by Tiny Land

“Punkအမျိုးမျိုး ရှိပါတယ်။”

Classic punk,Hardcore punk, Pop punk စသဖြင့်…..အာမှားသွားပြီ။ ဒီဆောင်းပါးမှာ ပြောပြချင်တာက music Punk အမျိုးအစားတွေ အကြောင်း မဟုတ်ရပါဘူး။ Science fiction စာပေတွေ၊ရုပ်ရှင်တွေ၊မီဒီယာတွေမှာ တွေ့နေရတဲ့ “Punk” genre အကြောင်းဖြစ်ပါတယ်။ ငယ်ငယ်တုန်းကလို စာအံ ကျက်တဲ့ အသံနဲ့ ဖတ်ပြရမယ်ဆို “စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံစာပေ၊ရုပ်ရှင်များ တွင် “Punk”အမျိုးမျိုးရှိသည်။၎င်းတို့ထဲမှ အဓိက (၅)မျိုးမှာ အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်သည်။
Cyberpunk / Steampunk/ Dieselpunk / Biopunk / Atompunk တို့ဖြစ်သည် ဘာညာ နဲ့ ကျက်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

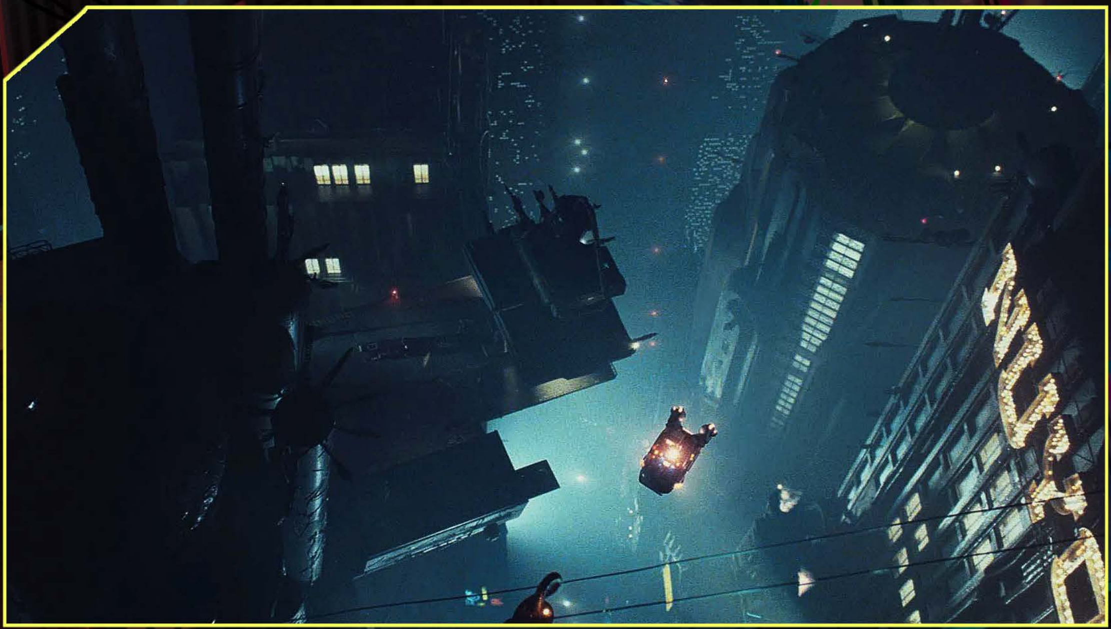
စတာပါ။ Punk ဆိုတဲ့ အသုံးအနှုန်းက စာပေလောကမှာ 1970s အနှောင်း 1980s အစ လောက်မှာ ခေတ်စားလာပါတယ်။ အဲ့ကာလက Space race တွေ စတင်နေတဲ့ကာလ၊ Cold War စစ်အေးကာလ၊ Vietnam war အပြီးကာလ ဖြစ်တဲ့အတွက် လူတွေက Radical ဆန်တဲ့ အတွေးအခေါ်တွေ ထွန်းကားနေတဲ့ ခေတ်လို့လဲ ပြောလို့ရပါတယ်။ အစိုးရကို ဖြုမယ်။သရော်မယ်။social problem တွေကို ထောက်ပြမယ်။ တော်လှန် ကြ မယ် အစရှိသဖြင့်ပေါ့။

တစ်ဖက်မှာလည်း ကွန်ပြူတာတွေ ဈေးကွက်ထဲဝင်လာတာကြောင့် နည်းပညာ တွေ အကြောင်း ဆွေးနွေးကြတယ်။ dystopian အနာဂတ်တွေ၊utopia အနာဂတ် တွေကို စိတ်ကူးယဉ်ကြတဲ့ အချိန်ကာလဖြစ်တာကြောင့် စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံစာပေ ဟာ ယခင် အာကာသ ခရီးသွားတာထက် လူ့ဒဿနတွေ metaphysic တွေ ဘက်ကို ဦးတည်ရေးသားလာတယ်။ အစောဆုံး punk genre ဝတ္ထုတွေအနေနဲ့ William Gibsonရဲ့ 1984က Necromancer ၊Bruce Sterlingရဲ့ 1985က ထွက်တဲ့ Schismatrix တို့ဖြစ်ကြပါတယ်။(dystopian ဆန်ဆန် သိပ္ပံဇာတ်လမ်းတွေကတော့ ဟိုးအရင် ထဲက ရှိတာပါ။ဥပမာ ဘာမားပုလိပ်ကြီး အဲ .. စာရေးဆရာ George Owellရဲ့ 1984 တို့၊ Philip K Dickရဲ့ Do androids dream electric sheep တို့ဆို ဟိုးအရင်ထဲက ထွက် ခဲ့တဲ့ ဝတ္ထုတွေဖြစ်ပါတယ်။)

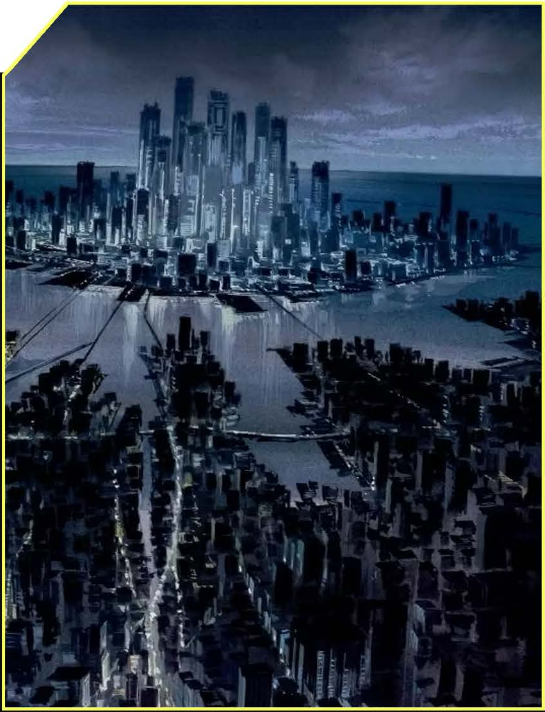
ရုပ်ရှင်ပိုင်းမှာဆိုရင်လဲ 1982ကထွက်တဲ့ Ridely Scott ရဲ့ Bladerunner ဟာဆို Cyberpunk genre ရဲ့ ရှေ့ဆောင်လမ်းပြသဖွယ်ဖြစ်လာပါတယ်။ အဲလိုနဲ့ နောက်ပိုင်း မှာ Cyberpunk ကို အစပြုပြီး Steampunk၊Dieselpunk၊Biopunk အစရှိတဲ့ sub genre အခေါ်အဝေါ်တွေ ပေါ်ထွက်လာပါတော့တယ်။ဆို့တော့ကား ထို () punk တစ်ခုချင်း ဆီ အကြောင်းကို လေ့လာကြည့်ရအောင်လား။

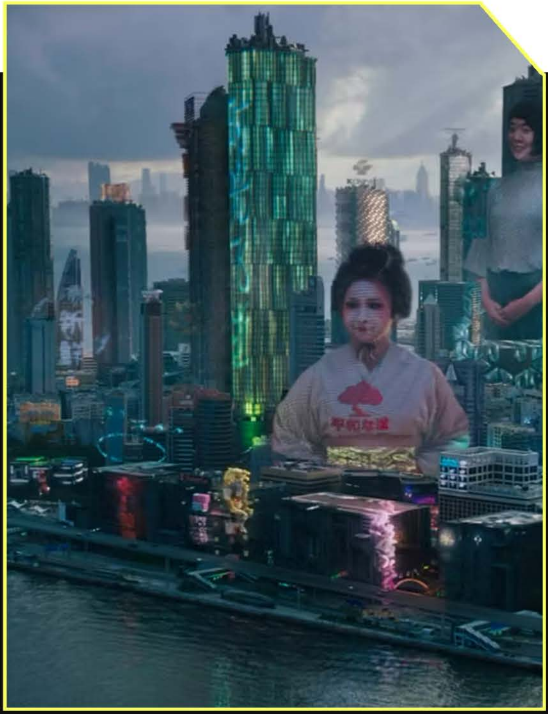
CYBERPUNK

နည်းပညာတွေ ထွန်းကားလာတာနဲ့ အမျှ၊ကွန်ပြူတာတွေ၊အင်တာနက်တွေက စစ်ဖက်ဆိုင်ရာ အသုံးအဆောင်တွေကနေ လူ့အသုံးအဆောင်တွေ ဖြစ်လာတာနဲ့အမျှ အနာဂတ်မှာ ဘာတွေဖြစ်လာနိုင်သလဲကို စပ်စုချင်လာပြီး ပိုလို့တောင် စိတ်ကူးယဉ်လာကြပါတယ်။ Cyber(ဆိုက်ဘာ) ဆိုတဲ့ အတိုင်း နည်းပညာတွေ၊ကွန်ပြူတာတွေ လွှမ်းမိုးတဲ့ အနာဂတ်ကမ္ဘာကြီးကို ပုံဖော်လေ့ရှိပါတယ်။ လူဦးရေတွေ တိုးပွါးလာတာတွေကြောင့် နေရာတိုင်းက ထူထပ်ကျပ်ညှပ်နေမယ်။လူဂုဏ်တိုင် အရင်းရှင်တွေနဲ့ အောက်ခြေအလုပ်သမားတွေ၊ဆင်းရဲသားတွေ ကြား ကွဲပြားခြားနားမှုက ပိုသိသာလာမယ်။ဒုစရိုက်မှုတွေ များပြားလာမယ်။ ပတ်ဝန်းကျင်ကို ကြည့်မယ်ဆိုရင် မီးရောင်စုံလင်းနေတဲ့ ခေတ်မှီမိုးမျှော်တိုက်တွေကို တွေ့ရမယ် ဆိုပေမယ့် အောက်ခြေမှာ တော့ ရှုပ်ပွနေတဲ့ အမှိုက်ပုံကြီးတွေ၊ပြည့်ကြပ်နေတဲ့ အဆောက်အဦ သေးသေးလေးတွေ၊ကျူးကျော် slum တွေရှိနေမယ်။ ဒါကိုက လူတန်းစား ကွဲခြားချက် ကြီးကို မီးမောင်းထိုးပြသနေတာပဲ။ ကောင်းကင်မှာ မိုးပျံကားတွေ ပျံကောင်း ပျံနေလိမ့်မယ်။ Hologram ရုပ်ပြတွေ၊ကြော်ငြာတွေ ကို နေရာ အနှံ့ မြင်တွေ့ရမယ်။ ဘာသာစကားမျိုးစုံပြောနေကြတဲ့ လူမျိုးအစုံကိုတွေ့ရနိုင်တယ်။ နေရာတိုင်းလိုလို ဂျပန်လိုလို တရုတ် လိုလို စကာလုံးများ နဲ့ နီယွန်ဆိုင်းဘုတ်တွေ တွေ့ရပါမယ်။ နည်းပညာက လူသားတွေအပေါ် ဘယ်လို လွှမ်းမိုးနေတာတွေ၊ real life နဲ့ digital life ဆိုတာတွေ၊အရာရာက အတုအယောင် ပျော်ရွှင်မှုတွေ စတဲ့ သဘောသဘာဝတွေဟာ Cyberpunk ကမ္ဘာရဲ့ ဂုဏ်သတ္တိတွေပါပဲ။



"Cyberpunk genre **ကို ပုံဖော် ဖန်တီးတဲ့အခါ**" Capitalism၊Racism၊Classism အစရှိတဲ့ လက်ရှိကာလက contemporary Social problem တွေကို ဆွေးနွေးဖော်ပြကြလေ့ရှိပါတယ်။ တစ်နည်း Cyberpunk ဆိုတာ သိပ်မဝေးတော့တဲ့ အနာဂတ်က "အဆုတ်အယုတ်"တွေကို မီးမောင်းထွန်းပြတဲ့ punk genre တစ်ခုပေါ့။ ကံကောင်းရင်ပဲ ပြောရမလား၊ကံဆိုးတယ်ပဲ ပြောရမလား..စာဖတ်သူရဲ့ ထင်မြင်ချက်ပေါ်မူတည်ပြီး ထို cyberpunk လို scenario တွေကို မဝေးတော့တဲ့ အနာဂတ်မှာ ကြုံကောင်း ကြုံနိုင်မှာပါ။ Fun fact အနေနဲ့ ပြောရရင် စာရေးဆရာတွေ၊ဇာတ်လမ်းဖန်တီးသူတွေ စိတ်ကူးယှဉ်ခဲ့တဲ့ 2015,2020 အချိန်ကာလတွေကို ကျော်လွှန်ခဲ့လို့နေပါပြီ။ ဆိုတော့ လာမယ့် 2077မှာ အသက်ရှင်ဦးမယ်ဆိုရင်ရော Cyberpunk လို ဖြစ်မလား။ဒီတိုင်း သိပ်မပြောင်းဘဲ နေမလားကို စောင့်ကြည့်ကြတာပေါ့။

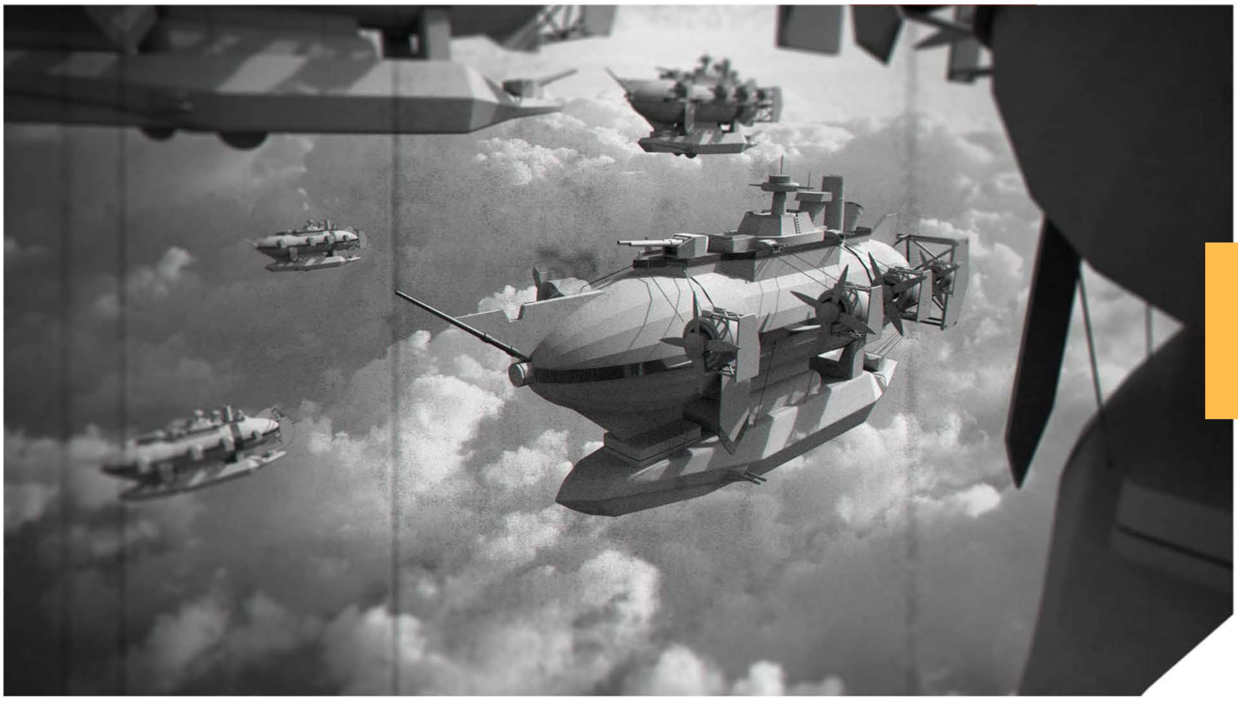




STEAMPUNK

Cyberpunk ပြီးရင် နာမည်ကြီးတဲ့ Punk တစ်ခုကို ပြောပါဆို Steampunk ဖြစ်ပါတယ်။ Cyberpunkက အနာဂတ်ကို မျှော်မှန်းတာဆို Steampunkက အတိတ်ကို ပြန်ပြီး စိတ်ကူးယဉ်လှည့်တာမျိုးပေါ့။ Steampunk ဆိုတဲ့ အတိုင်း ရေနွေးငွေ့ ယန္တရားတွေ၊ Cloclwork gear တွေ အသုံးများတဲ့ 1800s အနှောင်းပိုင်းနဲ့ 1900s အစောပိုင်းတွေကို အခြေခံလေ့ရှိပါတယ်။ နောက်ပြီး aesthetic အပိုင်းမှာတော့ အငွေ့တထောင်းထောင်းနဲ့ Victorian era ကို inspire ယူကြတာများတယ်။ Cyberpunk လိုပဲ Steampunk ဟာ metaphysic သဘောတရားတွေ အပေါ်အခြေခံတယ်။ မတူညီတဲ့ တစ်ချက်က Steampunk ဟာ ဖြစ်ပြီးခဲ့တဲ့ သမိုင်းကို ပြန်လည်ဝေဖန်တာမျိုး ပြုလုပ်လေ့ရှိတယ်။

Steampunk အကြောင်း ဖွဲ့နွဲ့ပြောရရင် အရင်ဆုံး သမိုင်းတွေနဲ့ စကြလေ့ရှိတယ်။ Alternate history သို့ အကယ်၍များ ဖြစ်ခဲ့ရင်၊မဖြစ်ခဲ့ရင် သမိုင်း scenario တွေပေါ် မူတည်ပြီး သရုပ်ဖော်ပြကြပါတယ်။
ဥပမာ- လေယာဉ်ပျံနည်းပညာဟာ ကို ရိုက်ညီနောင်မတိုင်မီ 1800sလောက်ထဲက ရှိနေတာမျိုး၊ ထိုခေတ်မှာ မရှိသော နည်းပညာများကို (ဥပမာ စက်ရုပ်တို့၊တယ်လီဖုန်းတို့၊ ရေဒီယိုတို့ကို) ရေနွေးငွေ့ ဒါမှမဟုတ် ဂီယာစက်သွားတွေနဲ့ ဖန်တီးလို့ရတယ်လို့ စိတ်ကူးယဉ် ဖန်တီးတာမျိုးတွေပါ။



ရန်ကုန်မြို့ဟာဆို အင်္ဂလိပ်တို့ လက်အောက် ကျရောက်ခဲ့တဲ့အတွက် Victorian era aesthetic လွှမ်းမိုးမှု အနည်းအများရှိတာကြောင့် သီးခြားသမိုင်း တစ်ခုက "Steampunk **ရန်ကုန်မြို့လေး**" နဲ့ဥပမာ ပေးချင်ပါတယ်။

ရေနွေးငွေ့သံတွေ၊သတ္တုခေါက်သံတွေ တညံညံနဲ့ ရန်ကုန်မြို့ကြီးမှာ ပုံမှန်အတိုင်း စည်ကားလို့နေပါတယ်။ဆိပ်ကမ်းမြို့ဖြစ်တာကြောင့်အနယ်နယ်အရပ်ရပ်မှလာတဲ့လူအမျိုးမျိုး၊ယဉ်ကျေးမှုအမျိုးမျိုးကိုလည်း တွေ့နိုင်ပါသေးတယ်။ကောင်းကင်မှာလည်း လေသဘောင်္ဘာကြီးတွေ သွားလာနေတာကို တွေ့ရတတ်တယ်။လမ်းပေါ်မှာ ရေနွေးငွေ့သုံး ဓာတ်ရထားတွေ ပြေးဆွဲနေတယ်။ မြင်ရလှည်းသာမက လေးဘီးတပ် မော်တော်ယာဉ်များ၊တစ်ဘီးတပ် စက်ဘီးများရကိုလည်း တွေ့နိုင်တယ်။ ရန်ကုန်မြို့ရဲ့ ဗိသုကာကို ကြည့်မယ်ဆိုလည်း အင်္ဂလိပ်လက်ရာ အဖြူရောင်၊အုတ်နီရောင် အဆောက်အအုံကြီးတွေက ရွှေရောင် တဝင်းဝင်း စေတီတို့နဲ့ ရောယှက်လို့နေတယ်။မြို့လယ်ခေါင်မှာလည်း ရွှေရောင် တဝင်းဝင်းနဲ့ ကနောင်မင်းသားရုပ်ထုကြီးကိုတွေ့ရတယ် ဘာညာ စသည်ဖြင့် ပုံဖော်နိုင်ပါတယ်။

Artwork by Aung Ko Zin

DISELPUNK

Dieselpunkကတော့ Steampunk အလွန် World War II အတွင်း သို့ အပြီး 1940s မှ 1960sကာလကို စိတ်ကူးယှဉ်တာမျိုးပါ။ နာမည်အတိုင်း ဒီဇယ်သုံး စက်ယန္တရားတွေကို တွင်တွင်ကျယ်ကျယ် အသုံးပြုတတ်ကြပါတယ်။ ဒုတိယ ကမ္ဘာစစ်ကို အခြေခံပြီး ထိုခေတ်က ပေါ်ခဲ့သော နည်းပညာ ပစ္စည်းများ၊ ဝါဒများကို အမွှန်းတင်ပြီး ရေးကြပါတယ်။များသောအားဖြင့် ဖက်စစ် ၊ကွန်မြူနစ် ဝါဒတို့ လက်အောက်မှ လူနေမှုအကြောင်းတွေကို သရုပ်ဖော်ပြသလေ့ရှိပါတယ်။ ယခုခေတ် နည်းပညာများကိုလည်း ထိုခေတ်အခါတွင် ရှိခဲ့လျှင် စသဖြင့် စိတ်ကူးယဉ်ပါတယ်။ဥပမာ- Analog computer ၊ အဝေးထိန်း စက်ရုပ် drone စသဖြင့်ပေါ့။

“Diselpunk**ကို သရုပ်ဖော်ပြပါဆို**”

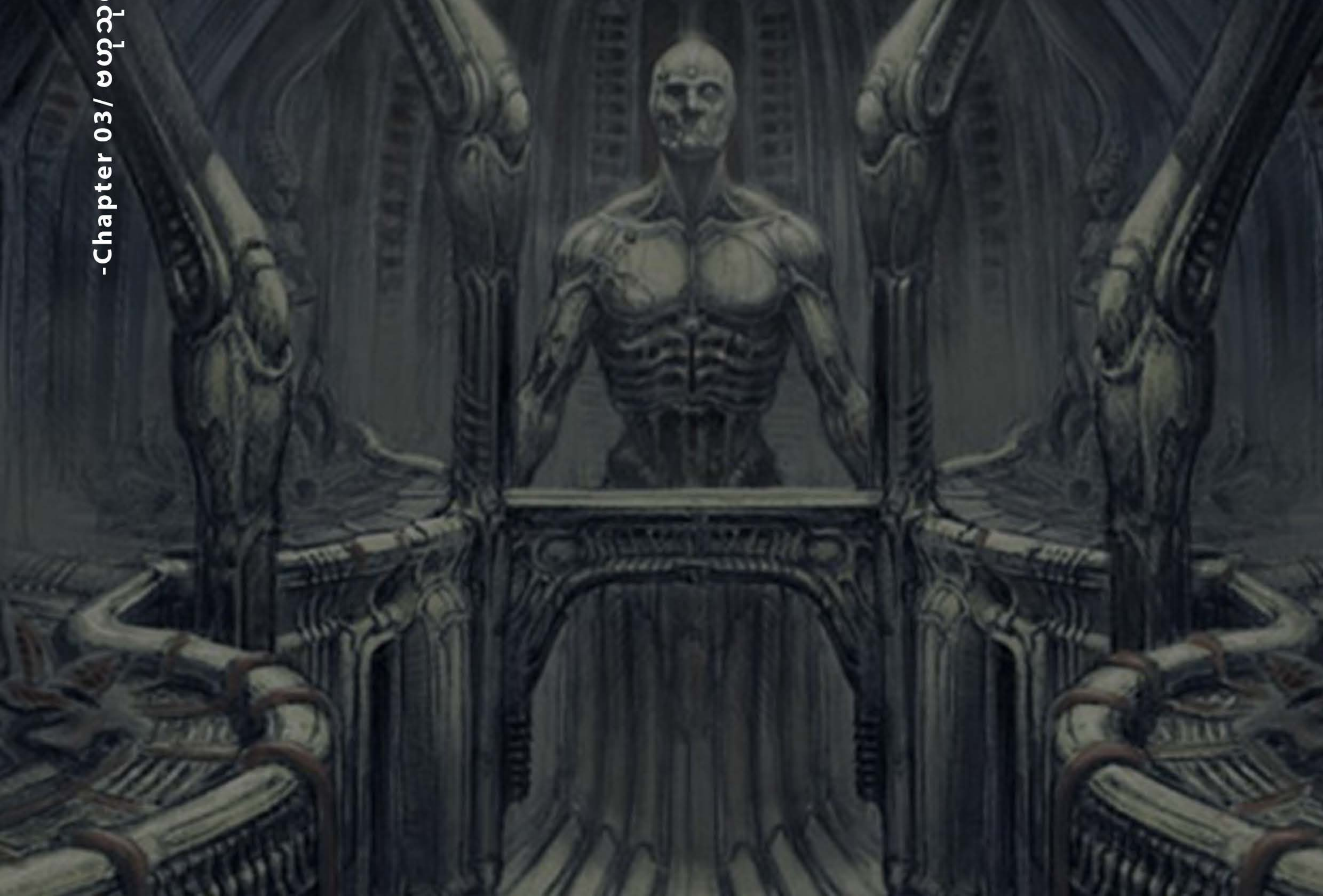
ပတ်ဝန်းကျင်က အငွေ့တွေနဲ့ မှုန်မှိုင်းမှိုင်းဖြစ်နေတတ်တယ်။ အဲ့အပြင် နေရာတိုင်းလိုလိုက ဆီချေးစော်နံတွေ သင်းနေမယ်။၎င်းကို ကြိုက်သူရှိမယ်။ မကြိုက်သူရှိမယ်။ ကောင်းကင်မှာလည်း အငွေ့တထောင်းထောင်းနဲ့ လေသဘောင်္ကြီးတွေကို တွေ့ရမယ်။ထို လေသဘောင်္ကြီးတွေကနေ ဝါဒဖြန့်စာများ၊ပုံများကို ချိတ်ဆွဲထားတယ်။နေရာတစ်ခါမှာလည်း သံချပ်ကာ ဝတ်စုံအပြည့်ဖြင့် စက်သေနတ်ကြီးများကို ထမ်းထားတဲ့ စစ်သားလိုလို ရဲလိုလို အစောင့်တွေကိုတွေ့ရမယ်။ အချို့ဆို တင့်ကားကြီးတွေ သို့ တင့်ကား အသွင် စက်ရုပ်ကြီးတွေပေါ်ကနေ စောင့်ကြည့်နေကြတယ်။
အဲ့လိုမျိုး မောင်နှုတ်ခမ်းမွေးတို့(ဟစ်တလာ၊စတာလင်) တို့ အုပ်စိုးတဲ့ နည်းပညာတိုးတက်ပေမယ့် လူ့အခွင့်အရေး ဆုံးရှုံးတဲ့ အာဏာရှင် လက်အောက်က အကြောင်းတွေကို ယေဘုရ ပုံဖော်ရေးသားကြပါတယ်။

ATOMPUNK

Atompunk ဟာဆိုရင် 1950-60လောက် ဒုတိယ ကမ္ဘာစစ်အပြီး စစ်အေး ကာလ အနုမြူစွမ်းအင် အရှူးထတဲ့ ကာလကို စိတ်ကူးယဉ် ရေးသားထားတာပါ။ Atom ဆိုတဲ့ အတိုင်း Atomic Energy ကို ဆိုလိုပါတယ်။ အနုမြူစွမ်းအင်ကို လူနေမှုဘဝတွေမှာ အသုံးပြုလာကြပြီး Utopia or pseudo Utopia ဆန်ဆန်မျိုးကို သရုပ်ဖော်ပါတယ်။ အများအားဖြင့် အမေရိက၊ဆိုဗီယက်နဲ့ပတ်သက်တဲ့ အကြောင်းတွေ၊အရင်းရှင်ဝါဒတွေ၊ကွန်မြူနစ်ဝါဒတွေ၊ဆိုရှယ်လစ်ဝါဒတွေ အကြောင်း ထည့်သွင်း ဆွေးနွေးတတ်တယ်။ ပစ္စည်း အသုံးအဆောင်တွေကလည်း အခြားpunkတွေနဲ့ မတူဘဲ ရှင်းရှင်းလင်းလင်း minimalist ပုံစံမျိုးတွေဖြစ်တတ်ပါတယ်။အနုမြူသုံး စက်ရုပ်တွေ၊Raygunတွေ၊ ကမ္ဘာ့အပြင်ဘက် အခြားဂြိုလ်တွေပေါ်က (Space age ကို အကြောင်းပြု၍) အကြောင်းတွေကို တွေ့မြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ Atompunkကတော့ အရင်တုန်းကထက် နောက်ပိုင်းတွင် ပိုမို ခေတ်စားလာတာတွေ့ရပါတယ်။လူတွေက retro ပစ္စည်းတွေကို တဖန် နှစ်သက်လာတာနဲ့လည်း ဆိုင်မယ်ထင်ပါတယ်။

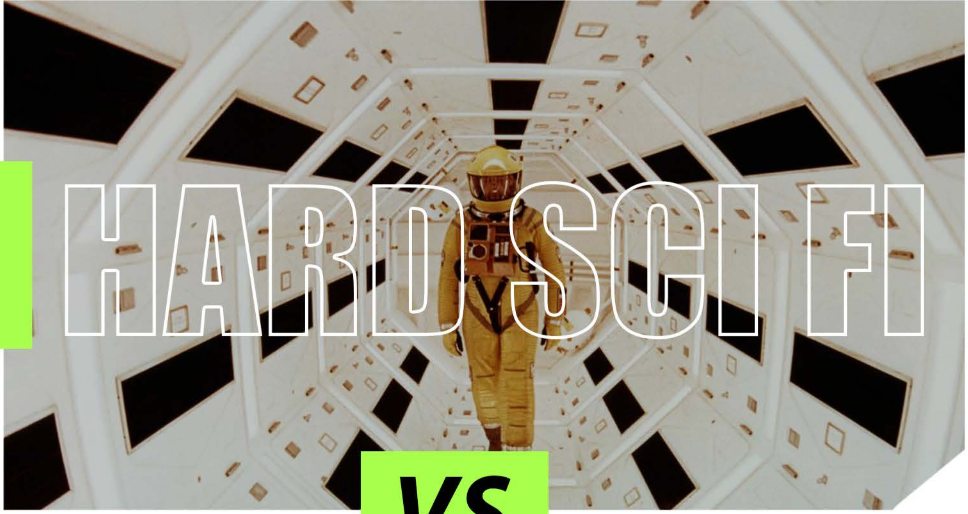
BIOPUNK

Biopunkက အားလုံးထဲမှာ နည်းနည်းတော့ စိမ်းမယ်ထင်ပါတယ်။ နာမည်အတိုင်း ***Biology is the study of living things that exist on the land ..in the water ..***ဟ ရောကုန်ပြီ။ ဒါပေမယ့် အဲ့သဘောပါပဲ။နည်းပညာတွေမှာ ဇီဝဗေဒနဲ့ဆိုင်တာ တစ်ခုခု နွယ်နေတာမျိုးပေါ့။ Biopunk ဟာ များသောအားဖြင့် Horror Element တွေပါတတ်တယ်။ လူကစလို့ တိရိစ္ဆာန် စမ်းသပ်မှုတွေ၊ ဗြို လ်သား စမ်းသပ်မှုတွေ အဆုံးထိရှိတယ်။ နည်းပညာ ပစ္စည်း အသုံးအဆောင်တွေထက် သိပ္ပံစမ်းသပ်မှုတွေကြောင့် mutated ဖြစ်နေတဲ့ ဘာမှန်းမသိတဲ့ သတ္တဝါကြီးတွေ၊ဓာတုဗေဒ ပစ္စည်းသုံး ကိရိယာတွေ စသဖြင့် ပါဝင်တယ်။ Biopunk ဟာ horror ခြောက်ခြားဖွယ်ရာတွေကို အလေးပေးရှေပေမယ့် တစ်ဖက်က လူမဆန်တဲ့ သိပ္ပံစမ်းသပ်မှုတွေ၊တိရိစ္ဆာန် ညှင်းဆဲမှုတွေကိုလည်း မီးမောင်းထိုးပြနေပါတယ်။ အဆုံးမှာ ကြောက်စရာကောင်းသော အရာမှာ "လူ"သာ ဖြစ်တယ်ဆိုပြီး အဆုံးတတ်ကြတယ်။ ဆိုတော့ Biopunk ကတော့ သိပ္ပံနဲ့ Horror ပေါင်းစပ်ထားတဲ့ ထူးခြားပြီး စိတ်ဝင်စားဖို့ ကောင်းတဲ့ Punk အမျိုးအစားတစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။



အဓိက ၅ခုအပြင် ၎င်းတို့ကို အခြေခံပြီး ကွဲထွက်သွားတဲ့ punk တွေအများကြီးလည်းရှိပါတယ်။ ဥပမာ steampunk ကနေ aetherpunk၊clockpunk ဆိုပြီး ကွဲထွက်တာမျိုးရှိတယ်။ နေရာဒေသပေါ်မူတည်ပြီး desertpunk၊ ocean punk စတာတွေလည်းရှိပါတယ်။ magic နဲ့ပေါင်းပြီး magicpunk ၊ dungeonpunkဆိုပြီးလည်းရှိသလို ကိုယ်လိုသလို ပေါင်းစပ်ပြီး ကြိုက်ရာတစ်ခုကို punkထည့်ပြီး subgenre တွေ ဖန်တီးယူလို့ရပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ Burmapunkဆိုတာကလည်း မြန်မာယဉ်ကျေးမှုနဲ့ နည်းပညာတို့ ပေါင်းစပ်ထားတဲ့ punk တစ်ခုလည်း ဖြစ်ကောင်းဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ ပြောချင်တာကတော့ အပေါ်မှာ ဖော်ပြထားတဲ့ punk အမျိုးအစားတွေ ရှိပေမယ့် စည်းမျဉ်းတွေ လိုက်နာရမယ် ၊အသုံးအနှုန်းတွေ မမှားရဘူးမျိုး မဟုတ်ဘဲ ကိုယ်ကြိုက်သလို သဘောကျသလို စိတ်ကူးယဉ်ဖန်တီးယူလို့ရပါတယ်။စာဖတ်သူတွေလည်း ဗဟုသုတ ရရှိမယ်ထင်မိသလို စာဖတ်သူတွေထဲက ဖန်တီးသူအချို့ရဲ့ ဖန်တီးမှုတွေကိုလည်း စိတ်လှုပ်ရှားစွာ စောင့်မျှော်လျက်ပါ။



VS

"စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံက ဘာလဲ"လို့ မေးရင် အချို့က အာကာသ ခရီးသွားတာတွေ ဒါမှမဟုတ် သိပ္ပံအချက်အလက်တွေကို အတောင့်လိုက်ကြီး ရှင်းပြတဲ့ genre လို့ ပြောကြပါတယ်။ အချို့ကလည်း အထူးပြုလုပ်ချက် vfx တွေပါတဲ့ ရုပ်ရှင်တွေ၊ ကားစက်ရုပ်ကြီးတွေ အချိန်ခရီးသွားတာတွေ စတဲ့ အပြင်မှာ မဖြစ်နိုင်တဲ့ စိတ်ကူးယဉ်မှုတွေ ပါတဲ့ genre လို့ ပြောကြပါတယ်။ဆိုတော့ ဘယ်ဟာက အမှန်လဲဆိုရင်...နှစ်ခုစလုံးက အမှန်ပါပဲ။ "ယုတ္တိရှိမှုကို အသားပေးတဲ့ sci fi တွေရှိသလို စိတ်ကူးယဉ် ထက်သန်မှုကို အသားပေးတဲ့ sci fi တွေလည်း ရှိပါတယ်။"

အရင်ထဲက Science fiction genre ရှိတယ်ဆိုပေမယ့် အများအားဖြင့် fantasy ဘက် အသားပေးပါတယ်။ (ဥပမာ လပေါ်သွားတဲ့ အကြောင်းကိုဆိုရင် သိပ္ပံပညာဆိုတာထက် ဒိုးပျံကြီးနဲ့ ဝုန်းဆိုပြီး လပေါ်ရောက်သွားတာတို့၊ဇာတ်လမ်းထဲက လရဲ့ ဂုဏ်သတ္တိတွေက အပြင်ကလနဲ့ မတူညီတာတို့ စသဖြင့်ပေါ့။) ဒုတိယ ကမ္ဘာစစ်အပြီးနဲ့ စစ်အေးကာလမှာ သာမန်လူတွေပါ သိပ္ပံပညာကို စိတ်ဝင်စားလာ လေ့လာလာကြတဲ့အတွက် science fiction တွေဟာ လက်တွေ့သိပ္ပံတွေကို အခြေခံပြီး ရေးလာကြပါတယ်။အဲ့လိုနဲ့ပဲ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ science fiction ကို ယေဘုယျ နှစ်မျိုးကွဲသွားကြတာပေါ့။Hard Sci Fi နဲ့ Soft Sci Fi ဆိုပြီးပေါ့။ဆိုတော့ အဲ့နှစ်ခု ဘယ်လိုကွာလဲ ။သူတို့ရဲ့ ဂုဏ်သတ္တိလေးတွေက ဘာလဲကိုပြောပြချင်ပါတယ်။

Hard Sci Fi ဆိုတာ Soft Sci Fi ရဲ့ ဆန့်ကျင်ဘက် လို့ ဆိုနိုင်ပြီး ၎င်းဟာ ယုတ္တိတန်မှု၊ grounded ဖြစ်မှုကို အဓိကအသားပေးပါတယ်။အဲ့တာကြောင့် pseudo science တွေ fantasy တွေထက် practical science တွေ၊theoretical scienceတွေ၊သိပ္ပံ hypothesis တွေကို အခြေခံပါတယ်။

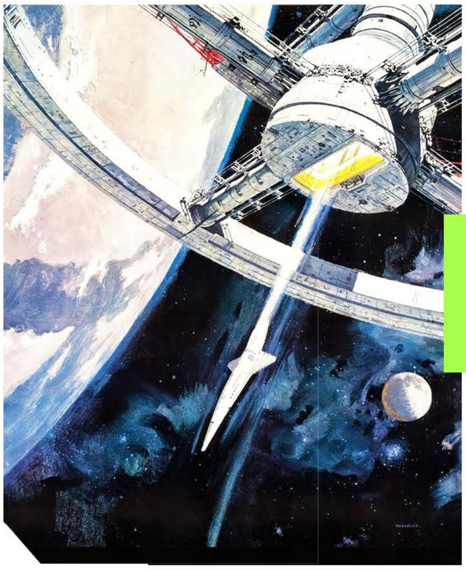
Hard sci fi genre ဟာဆိုရင် Soft sci fi ထက်ရော အခြားသော genre တွေထက် ပို ပြီး niche ဖြစ်တယ်လို့ ပြောရပါမယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆို အဆိုပါ genre မျိုးကို စားသုံးတဲ့ လူအများစုက သိပ္ပံပညာကို လိုက်စားသူတွေ ဖြစ်လေ့ရှိလို့ပါ။ အဲ့ဒါကြောင့်လည်း hard sci fi ကြိုက်တဲ့သူတွေက "I am different "ဆိုပြီး နည်းနည်း တော့ ကြီးကျယ်ကြပါတယ်။ :3

အဲ့လိုဆို Hard Sci Fi တွေက စာသံပေသံတွေနဲ့ ပျင်းဖို့ကောင်းမှာပဲ။ရသ ထက် သုတ အသားပေးဖြစ်တယ်ဆို သုတစာပေတွေ၊ မှတ်တမ်းတင် ရုပ်ရှင် documentary တွေပဲ ဖတ်ရှု/ကြည့်ရှုတော့မှာပေါ့လို့ မေးစရာရှိလာပါတယ်။ဒါပေမယ့် Hard Sci FI ဟာ ဖျော်ဖြေရေး ရသ တစ်ခုဖြစ်တာ ကြောင့် ဖန်တီးသူ တင်ဆက်ပုံအရ romance၊ adventure၊horror စတဲ့ အခြား genre တွေနဲ့ ရောယှက်ပြီး သာမန်လူတွေကိုပါ စိတ်ဝင်စားအောင် ဆွဲဆောင်နိုင်ပါတယ်။ Hard Sci Fi genre ဟာ သိပ္ပံ ရွှေခေတ် 1950s လောက်မှ ခေတ်စားလာတယ်ဆို ပေမယ့် ထိုရှေ့မှာလည်း အနည်းအကျဉ်းတော့ ရှိပါတယ်။ သိပ္ပံရွှေခေတ် မတိုင်မှီထင်ရှားတဲ့ Hard Sci fF စာပေတစ်ခုကို ပြပါဆို Genetic engineering နဲ့ပတ်သက်ပြီး ရေးသားထားတဲ့ Brave New World (1932) (Aldous Huxley)ဝတ္ထုပါ။

1950s နောက်ပိုင်းမှာ Isaac Asimov ရဲ့ Robot series တွေ၊ Sir Arthur C. Clarke ရဲ့ Children's End၊ The City and the Stars အစရှိတဲ့ အာကာသ သိပ္ပံဝတ္ထုတွေ၊ Stanisław Lemရဲ့ Solaris၊ The Invincible စတဲ့ ဝတ္ထုတွေက ပရိသတ်တွေကြား ရေပန်းစားပါတယ်။ ဒီဘက်ခေတ် 1990s အလွန် 21ရာစုတွေမှာတော့ Stephen Baxter ရဲ့Xeelee Sequence ဝတ္ထုပေါင်းချုပ်၊ James S. A. Corey(စာရေးဆရာ နှစ်ယောက်ပေါင်း ကလောင် အမည်) ရဲ့ The Expanses၊ Andy Weir ရဲ့ the Martian၊ the Artemis၊ Liu Cixin ရဲ့ Remembrance of Earth's Past trilogy (ယခုရေပန်းစားနေတဲ့ 3 body problem က ထိုဝတ္ထုသုံးအုပ်တွဲရဲ့ ပထမတစ်အုပ်ပါ) အစရှိသဖြင့် နာမည်ကြီး ဝတ္ထုတွေရှိတယ်။ ထိုထဲမှ အချို့ဟာဆိုရင်လည်း ရုပ်ရှင် သို့ စီးရီး အဖြစ် ပြန်လည် အသက်သွင်းခြင်းခံရပြီး ဖြစ်ပါတယ်။

ရုပ်ရှင်ဆိုလို့ ရုပ်ရှင်တွေထဲမှာလည်း 1950 မှ ထုတ်လုပ်တဲ့ Destination moon ရုပ်ရှင်က စလို့ 2001:Space odyssey ၊the Martian၊ Interstellar စတဲ့ အာကာသ သိပ္ပံကားတွေ အပြင် Gattaca ကဲ့သို့ Genetic Engineering အကြောင်း၊ Ex Machina တို့ Ghost in the Shell လို Artificial intelligence နဲ့ စက်ရုပ်တွေ နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ hard sci fi ရုပ်ရှင်တွေကို တွေ့နိုင်တယ်။

တစ်ခုသိထားရမှာက Hard Sci Fi မို့ ယုတ္တိတွေ အရမ်းရှိရမယ်၊သိပ္ပံ accuracy တွေ အပြည့်မှန်ရမယ်လို့ မဆိုလိုပါဘူး။Hard Sci Fiဟာလည်း ဖျော်ဖြေရေး ရသ genre တစ်ခု ဖြစ်တာကြောင့် ဇာတ်လမ်းအရ plot armor တွေ၊အတင်းကြီး တိုက်ဆိုင်မှုတွေ၊pseudo science တွေတော့ ရှိနေဦးမှာပါပဲ။

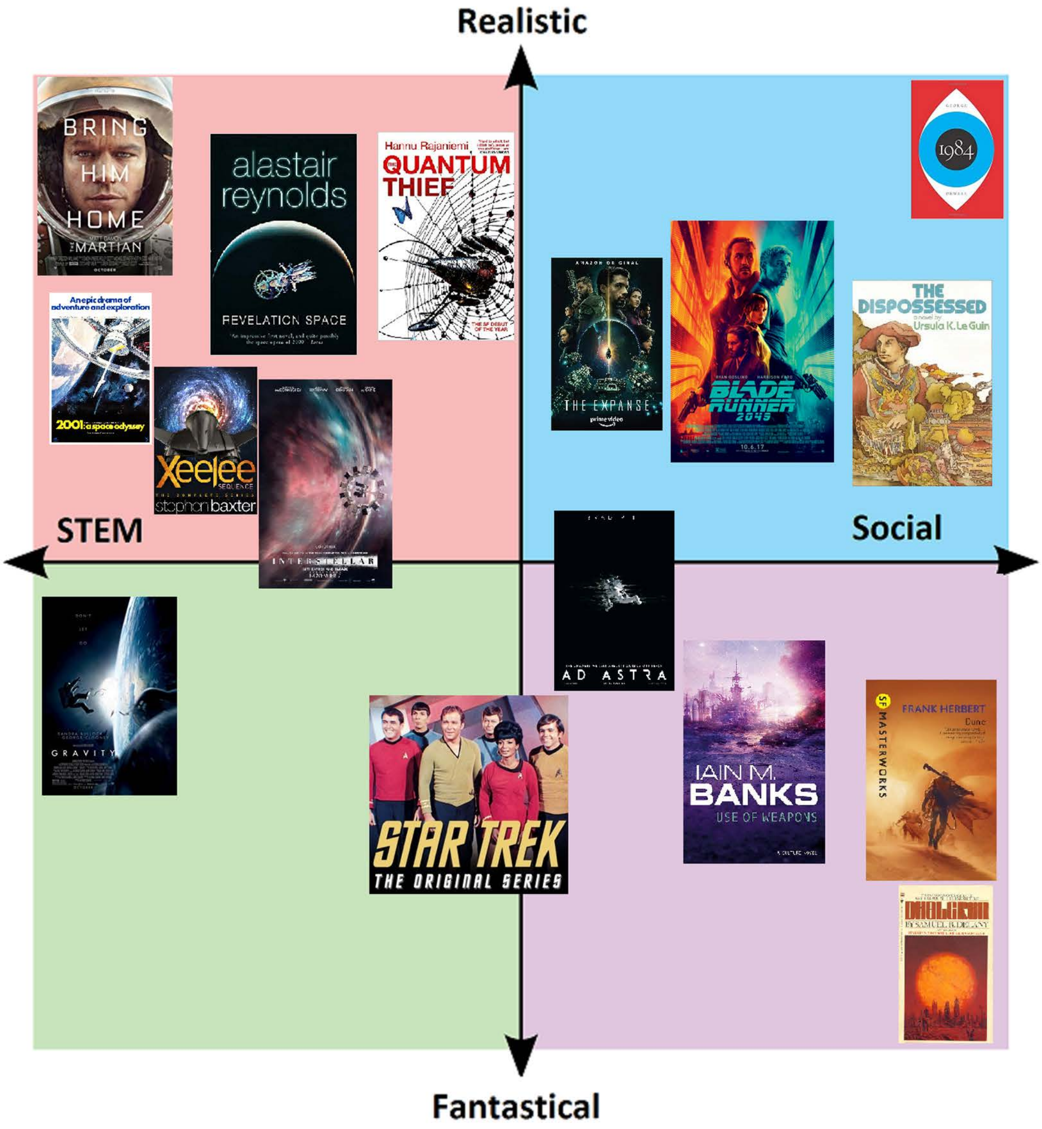


Soft Sci Fi ကတော့ လူတိုင်းနဲ့ တော်တော် ရင်းနှီးပြီးသား media ပါ။ သင်ဟာ သိပ္ပံပညာကို စိတ်ဝင်စားရင်ပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊ actionတို့ dramaတို့ superhero တွေကိုကြိုက်တဲ့သူပဲဖြစ်ဖြစ် Soft Sci Fiကို ကြည့်ကို ကြည့်ဖူးပါတယ်။ အဝေးကြီး မတွေးပါနဲ့၊ အာနိုးစက်ရုပ်လို့ခေါ်တဲ့ Terminatorတို့၊Iron man တို့ကို လူတိုင်းနီးပါးကြည့်ဖူးကြမယ် ထင်ပါတယ်။ Soft Sci Fiက Hard Sci FIရဲ့ ဆန့်ကျင်ဘက်ပေါ့။အဲ့ဒါကြောင့် သိပ္ပံနိယာမတွေကိုသွေဖွယ်တယ်လို့တော့ မဟုတ်ပါဘူး။Soft Sci Fiကို Social Sci Fiလို့လည်း ခေါ်ပါတယ်။ Hard Sci Fi ဟာ ရူပဗေဒ၊ဓာတုဗေဒ၊ဇီဝဗေဒ၊နက္ခတ်ဗေဒတို့ကို မှီမြန်းတယ်ဆိုရင် Soft Sci Fi က ဒဿနဗေဒတို့၊စိတ်ပညာတို့၊နိုင်ငံရေးတို့ကို အသားပေး ရေးသားပါတယ်။

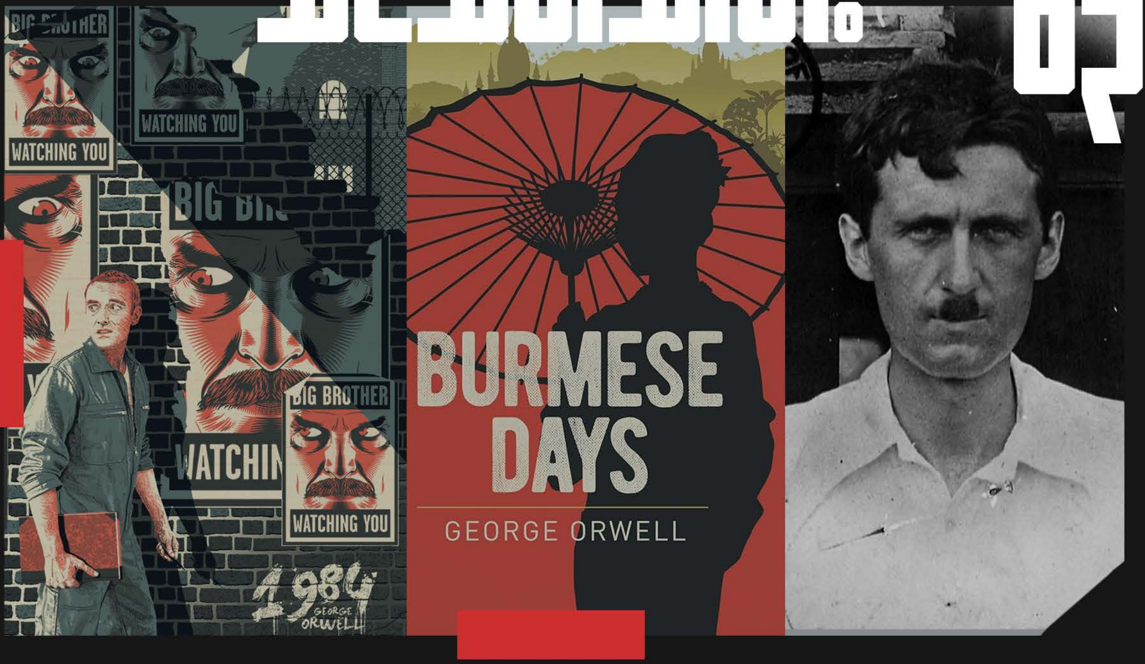
ရုပ်ရှင် franchise တွေထဲက ဥပမာပြရရင် Star Warsတို့လို fantasy ဘက် အပြည့်သွားတဲ့ Soft Sci Fi တွေရှိသလို scientific fact တွေကို ပိုသားပေးတဲ့ Star Trek တို့လိုလဲရှိပါတယ်။ ဒါ့အပြင် George Orwell ရဲ့ 1984တို့လို ဝတ္ထုထဲကလို အစိုးရက information ကို ထိန်းချုပ်တာ၊ ပြည်သူတွေကို အမြဲတမ်း စောင့်ကြည့်နေတာ စတဲ့ sociology ဘက် အသားပေးတာတွေ ရှိသလို Frank Herbert ရဲ့ Dune series ဟာဆို သိပ္ပံနိယာမတွေထက် သူရဲ့ Dune ကမ္ဘာထဲက နိုင်ငံရေး၊လူနေမှုအဆင့်အတန်း၊ယဉ်ကျေးမှုစတာတွေ၊Bene Gesserit ခေါ် ဘာသာရေး ဂိုဏ်းတွေ ၊ Spacing Guild ခေါ်တဲ့ အဖွဲ့အစည်းက နောက်ကွယ်ကနေ နိုင်ငံရေးကို ထိန်းချုပ်လက်ကိုင်ထားတာတွေ စတဲ့ political နဲ့ social problem တွေကို အသားပေး ဖော်ပြပါတယ်။

ဆိုတော့ သင်က သိပ္ပံelement တွေထက် social problem တွေအကြောင်း စိတ်ဝင်စားရင် သို့ ပေါက်ပေါက်ဆုတ်စားပြီးပဲ အပန်းဖြေကြည့်ချင်တာမျိုးဆို Soft Sci fi တွေကို စားသုံးရတာ နှစ်သက်မယ်လို့ထင်ပါတယ်။

အနှစ်ချုပ်ရရင် တကယ်က အရာရာကို Label တပ်တယ် classified တယ်ဆိုတာ ဖျော်ဖြေရေး ရသ မှာက သိပ်အရေးကြီးတာတော့ မဟုတ်ပါဘူး။ ဘယ်ဟာက Hard Sci Fi ဖြစ်တယ် မဖြစ်ဘူး nitpicking စရာလည်းမလိုပါဘူး။ ဒီတိုင်း သိထားသင့်တယ်လို့ ထင်မိတာရယ်။ Sci Fi ဇာတ်လမ်းတွေ ရေးမယ့်ဖန်တီးမယ့်သူတွေဆို terminology term အနေနဲ့ သိထားဖို့ပါပဲ။ ဒါမှ မဟုတ် ကိုယ်က ဘယ်လို Sci Fi မျိုးကို ကြိုက်လဲဆိုတာ သုံးသပ်နိုင်အောင် သက်သက်ပါပဲ။ ဆိုတော့ စာဖတ်သူတို့ ရော Sci Fimedia ကို ခံစားတဲ့အခါ သိပ္ပံသဘောတရားတွေ ပိုပါတဲ့ Hard Sci Fi တွေကို ပိုနှစ်သက်လား၊ ဒဿနအတွေးတွေ ပိုပါတဲ့ Soft Sci Fi တွေကို ပိုနှစ်သက်တာလား တွေးမိစေချင်ရင်းနဲ့ ဤစာစုကို အဆုံးသတ်လိုက်ပါတယ်။



သင်သိပါသလား ၀၃



George Owell က sci fi writer တစ်ယောက်တော့မဟုတ်ပါဘူး။ ဒါပေမယ့် သူ့ရဲ့ Dystopian novel 1984ဟာ sci fi genre တစ်ခုလုံးအပေါ်မှာတော့ တော်တော်impactဖြစ်ခဲ့အါတယ်။

George Owellကို လူတော်တော်များများ သိကြမယ်ထင်ပါတယ်။ သူ့ရဲ့ နာမည်ကြီးစာအုပ်တွေဆို Animal Farm နဲ့ အပေါ်ကပြောခဲ့တဲ့ 1984ပေါ့။ နောက်ပြီး သူဟာ ကိုလိုနီခေတ်မြန်မာပြည်မှာ ၅နှစ်ကြာ (1922-27)အမှုထမ်းထားတဲ့ ရဲသားကြီး တစ်ဦးလည်းဖြစ်ပါတယ်။ ဆားပုလင်း Orwell ဟာ မြန်မာစကားနဲ့ ဟိန္ဒူစကားတို့ကိုလည်း ပြောတတ်ပြီး ဗြိတိသျှ အင်္ဂလိပ်တို့ရဲ့ ကိုလိုနီ စနစ်ကို မနှစ်မြို့တာကြောင့် အင်္ဂလန်သို့ ပြန်သွားခဲ့ပါတယ်။ 1937မှာ Orwell တစ်ယောက် စာပေလောကထဲသို့ မြန်မာနိုင်ငံမှာ တွေ့ကြုံခဲ့ရတဲ့ အကြောင်းအရာတွေကို ရေးသားထားတဲ့ Burmese Daysနဲ့ ဝင်ရောက်ခဲ့ပါတယ်။

“QUOTE”

“ကျွန်ုပ်တို့ နေထိုင်ရာ မျက်မှောက်ခေတ်ကြီးဟာ သတင်းမီဒီယာတွေ အစိုးရတွေ၊ အရင်းရှင် ကော်ပရေးရှင်းတွေ၊ ဘာသာရေး ဂိုဏ်းတွေ၊ နိုင်ငံရေး အဖွဲ့အစည်းတွေ ခြယ်လှယ်တဲ့ အတုအယောင် လောကကြီး ...အဲ့ဒါကြောင့် ကျွန်ုပ် စာရေးသားတဲ့အခါ၊ ကိုယ့်ကိုကိုယ် မေးခွန်းတွေ မေးလေ့ရှိတယ်။ ဘယ်ဟာက အစစ်လဲ။ ဘာဖြစ်လို့လဲဆိုရင် ကျွန်ုပ်တို့ကို ပိပိရိရိ လူတစ်စုက ပိပိရိရိ စက်ကိရိယာတွေနဲ့ လှည့်ဖျားနေလို့ပဲ။ ကျွန်ုပ် သူတို့ ရဲ့ ရည်ရွယ်ချက်ကို မေးခွန်းမထုတ်လိုပါ။ ဒါပေမယ့် သူတို့ရဲ့ အာဏာကိုတော့ မေးခွန်းထုတ်ချင်ပါသည်။ ၎င်းတို့ဟာ အာဏာရှင်တွေ။ အာဏာပိုင်တွေ။ ဒါ သူတို့ရဲ့ ကမ္ဘာ၊သူတို့ရဲ့ စကြာဝဠာ။

ထို့ကြောင့် စာရေးတဲ့အခါ (ဇာတ်အိမ်တည်တဲ့အခါ) ကျွန်ုပ်လည်း ခံစားဖူးလို၍ သူတို့ကဲ့သို့ ကျွန်ုပ်လည်း လိုက်လုပ်လေ၏။”

Philip K. Dick

WORLD BUILDING ကမ္ဘာတည်ခြင်း

စာရေးသူတစ်ယောက် အကြောင်းကြုံမိလို့ မြန်မာ့ရုပ်သေးပညာနဲ့ ပတ်သက်ပြီး လေ့လာဖြစ်ခဲ့ပါတယ်။ ထိုထဲက ရုပ်သေးကပြပုံနဲ့ ပတ်သက်ပြီး သဘောကျ စိတ်ဝင်စားဖွယ်လေးတစ်ခုကို ရှာတွေ့မိတယ်။ ရုပ်သေးဇာတ်ကတဲ့အခါမှာ ဦးစွာ ဇာတ်အရ "ကမ္ဘာတည်"ရတယ်ဆိုတာပါ။ ကမ္ဘာတည်ပြီးမှ တိုင်းပြည်တည်၊ မြို့တည် ပြီးမှ ဇာတ်ကောင်တွေကို မိတ်ဆက်တာပေါ့။ ထို အသုံးအနှုန်းလေးကို သဘောကျပြီး World Building ဆိုတဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကို ကမ္ဘာတည်ခြင်းလို့ ကင်ပွန်းတပ်ကြပါစို့။

သာမန် ဇာတ်လမ်းတစ်ပုဒ် ဖန်တီးတဲ့အခါမှာ သိပ်အရေးမကြီးလှပေမယ့် စိတ်ကူးယဉ် ဇာတ်လမ်းတွေ ဖန်တီးတဲ့နေရာမှာတော့ အရေးကြီးတဲ့ အရာတစ်ခုရှိပါတယ်။ အဲ့ဒါက **"ကမ္ဘာတည်ခြင်း"** သို့မဟုတ် **"World Building"**ပါပဲ။

World Building ဆိုတဲ့ သဘောသဘာဝကို hardcore fantasy fan တွေ၊mmorpg (or) rpg gamer တွေ၊tabletop ဆော့တဲ့သူတွေနဲ့တော့ ရင်းနှီးပြီးသားဖြစ်မှာပါ။ဇာတ်လမ်းတွေ ထဲမှာ World Building နဲ့ပတ်သက်ပြီး သတိမထားမိခဲ့ရင် ဤစာစုလေးကို ဖတ်ပြီး ကိုယ်ကြည့်တဲ့ စိတ်ကူးယဉ် ရုပ်ရှင်တွေ၊စာအုပ်တွေ၊ဂိမ်းတွေ စတဲ့ media တွေထဲက တည်ဆောက်ထားတဲ့ စိတ်ကူးယဉ် ကမ္ဘာကြီးကို ပိုပြီး ခံစားတတ်မှာဖြစ်ပြီး ၎င်းရဲ့ ဖန်တီးသူတွေကိုပါ ချီးကျူး အလေးထားတတ်လာမယ်လို့ ရည်ရွယ်ရင်း ဝေမျှပြောပြ လေပေါ(စာပေါ??)သွားမှာဖြစ်ပါတယ်။

World Building မှာ အဓိကအားဖြင့် နှစ်မျိုးရှိပါတယ်။ Soft World Building နဲ့ Hard World Building ပါ။ဘယ်လိုကွာလဲဆို အကျဉ်းပြောရရင် Soft World Building က ဇာတ်လမ်းအရ လိုအပ်သလောက်ပဲ ဖန်တီးထားတဲ့ ကမ္ဘာမျိုးပါ။ Hard World Building ကတော့ ဇာတ်လမ်းဇာတ်သွားမလာခင်ထဲက တကယ့်ကမ္ဘာကလိုမျိုး သမိုင်းတွေ၊ယဉ်ကျေးမှုတွေ၊ဘာသာစကားတွေ စသဖြင့် အသေးစိတ်ချယ်မှုန်းထားတာကို ဆိုတာပါ။ဘယ်တစ်ခုက တစ်ခုထက် သာတယ်တော့ မဟုတ်ပါဘူး ။ဇာတ်လမ်း အရ လိုအပ်သလို ဖန်တီးလို့ရပါတယ်။အခု လူတွေထဲမှာ ရေပန်းစားနေတဲ့ ရုပ်ရှင် အသုံးအနှုန်း တစ်ခုရှိပါတယ်။ ဒီကားက World Building လှတယ်ဆိုတာပါ။ စာရေးသူကတော့ အဲ့လို သုံးတာ မများဘူးဆိုပေမယ့် မနှစ်သက်တာတော့ အမှန်ပါ။ World Building လုပ်တဲ့အခါ အလှအပထက် ထို ကမ္ဘာ ရဲ့ ဂေဟစနစ်တို့၊ဖွဲ့စည်းတည်ဆောက်ပုံတို့ကို အသားပေးရင် ပိုကောင်းပါမယ်။ အပြင်လောက အကောင်းနဲ့ အဆိုး ဒွန်တွဲနေတဲ့ သဘာဝတရားကြီးလိုပေါ့။ အဲ့နောက်ကမှ အလှတရားတွေ အကျည်းတန်မှုတွေစတာတွေက သူ့အလိုလို ပါလာပါလိမ့်မယ်။

ဥပမာ ပေးရရင် James Cameron ရဲ့ Avatarထဲက Pandora လကြီးပါပဲ။ အကာ အဖြစ် Visually Pleasingဖြစ်တယ်လို့ ပြောနိုင်သလို နောက်ကွယ်မှာလည်း အပင်တွေ၊ပန်းတွေ၊သတ္တဝါတွေ စတဲ့ ဂေဟစနစ်ကြီးကို အသေးစိတ်ကျကျ ဖန်တီးထားတဲ့ အနှစ်ကိုလည်း တွေ့နိုင်ပါတယ်။(လှတာကိုပဲ အထားပေး ဖန်တီးပြသရင် ပရိသတ်တွေက လှတာပဲ လိုချင်လာမယ်ဆိုတဲ့ အကျင့်ဖြစ်လာပြီး World Building ရဲ့ အနှစ်ကို မခံစားတတ်သွားမှာ ဆိုးလို့ပါ။)

နောက်ထပ် ကမ္ဘာတည်ခြင်း World Building လုပ်တဲ့အခါ **Hierarchy** လို့ ခေါ်တဲ့ “**သဟဇာတမျှခြင်း**”ဟာ အရေးကြီးပါတယ်။ ဖန်တီးသူက မိုက်မယ်ထင်တာတွေ စိတ်ဝင်စားဖွယ် ထင်တာတွေကြီးပဲ အစုံသုပ် ထည့်လိုက်လို့မရပါဘူး။ ကိုယ်ဖန်တီးတဲ့ ကမ္ဘာကြီးဟာ ကိုယ်ရည်ရွယ်ထားတဲ့ ဇာတ်လမ်းနဲ့ လိုက်မလိုက် ဇာတ်ကောင်နဲ့ အံ့ဝင်ကျမှုရှိမရှိကိုလည်း ထည့်စဉ်းစားရတယ်။

Soft World Building လို့ပြောလိုက်ရင် ဥပမာပေးလို့ အကောင်းဆုံးက Hayao Miyazaki ရဲ့ ရုပ်ရှင်တွေပါ။ ဘိုးတော်က ဘယ်လောက်ထိတောင်လဲဆို ဇာတ်ညွှန်းတောင်မရေးပါဘူး။ storyboard လေးရေးရင်း ကိုယ်ထည့်ချင်တာတွေ ဆွဲတဲ့တစ်လျှောက်ထည့်သွားရင်း ဇာတ်လမ်းဖြစ်သွားတာမျိုးပါ။

(သို့သော် ဝါ က စကားပြောတယ်ဆိုသလို Miyazaki ရဲ့ ကမ္ဘာကြီးက သဟဇာတ မျှရှိနေဆဲပါပဲ။)

စိတ်ကူးယဉ် အမျိုးအစား ဇာတ်လမ်းတွေဖြစ်တဲ့ Alice in the Wonderland ၊Wizard of Oz ဟာလည်း Soft world building ရဲ့ ဥပမာကောင်းတွေဖြစ်ပါတယ်။
Soft World ဇာတ်လမ်းတွေမှာဆိုရင် ရှင်းလင်းချက်exposition နည်းပါတယ်။နောက်ပြီး ဇာတ်ကောင်ရော ပရိသတ်ကပါ ရှေ့ဆက် မည်သို့မည်ပုံ ဆက်ဖြစ်မည်ကို ပေးပြီး မသိပါဘူး။ တစ်ခါတစ်ရံ ဖန်တီးသူကိုယ်တိုင်လည်း မသိပါဘူး။သူ့flowလေးနဲ့သူ လေလွင့်ရာ ယိမ်းရင်း တဖြည်းဖြည်း တည်ဆောက်ပြီး ဖော်ပြတတ်ကြပါတယ်။ တစ်ချို့သော အရာများဟာဆိုရင်လည်း ဖန်တီးသူက အကြောင်းအရာများကို တမင်ချန်လှန်ထားတတ်ကြပြီး ပရိသတ်ကို စိတ်ကူးပေးယဉ်ခိုင်းလိုက်ပါတယ်။

ထိုသို့ စိတ်ကူးယဉ်စေရာမှာ စာအုပ်တွေကတော့ စာအရေးအသားအရ ဖတ်ရှုသူ လိုအပ်သလို ပုံဖော်နိုင်ကြပေမယ့် ရုပ်မြင် သံကြားသော audio visual ဖြစ်တဲ့ ရုပ်ရှင်တွေမှာလည်း ပရိသတ်တွေကို စိတ်ကူးပေးယဉ်တာမျိုး ရှိပါတယ်။ ဥပမာပြရရင် Bladerunner ရဲ့ နာမည်ကြီး **“Tears in Rain”** monologue မှ ဇာတ်ကောင် Replicant Roy Batty ပြောသွားတဲ့ “Orion **ကျော်ကျော်နားမှာ** Attack ships **တွေ အချင်းချင်း ပစ်ခတ်နေတာတွေ၊** Tannhäuser Gate **နားက အမှောင်ထုထဲကို** C beans **တွေ တဖြတ်ဖြတ် လက်သွားတာတွေကို ငါကြည့်ခဲ့ရတယ်။**”ဟူတဲ့ အပိုင်းလေးမှာဆိုရင် ရုပ်ရှင်ကြည့်သူ ပရိသတ်ဟာ Attack ship တွေရဲ့ ပုံစံကိုလည်း မသိရပါဘူး။ C beans ဆိုတာ ဘာကြီးလဲဆိုတာလည်း မသိရသလို Tannhäuser Gateကြီးက ဘာလဲဆိုတာလဲ မသိရပါဘူး။(Orion ကတော့ ကြယ်ပေါ့) အဲ့တော့ တစ်ဦးနဲ့ တစ်ဦး ပုံစံမတူတဲ့ scenario တွေကို ပုံဖော်မိကြမှာပါ။ ဒါကလည်း Soft World Building ရဲ့ အနှစ်သာရတစ်ခုပါပဲ။

WORLD HARD BUILDING

Hard World Building က Soft World Building ရဲ့ ဆန့်ကျင်ဘက်ပေါ့။Hard World Building ဟာဆို ဇာတ်လမ်းတစ်ခု မစခင်မှာဘဲ ထိုဇာတ်လမ်းရဲ့ အတိတ်၊ပစ္စုပ္ပန်မှာ ဖြစ်ခဲ့တဲ့ အဖြစ်အပျက်တွေ၊ လူနေမှုပုံစံတွေ၊စီးပွါးရေး၊နိုင်ငံရေးကစလို့ ဘာသာစကားတွေကိုပါ အသေးစိတ်ခြယ်မှုန်းထားပါတယ်။ Hard World Building ဇာတ်လမ်းတွေကလည်း ဆယ်စုနှစ်များစွာ ပြုစုထားတဲ့ ကျမ်းတွေလိုပါပဲ။ ထိုထဲကမှ အချိန်အပိုင်းတစ်ခုက အဖြစ်အပျက်တွေကို ကောက်နှုတ်ပြီး ဇာတ်လမ်းတစ်ဖွယ် တင်ဆက်ပြသတာမျိုးပါ။ နာမည်ကြီးတဲ့ Hard World Building ဇာတ်လမ်းတွေကို ပြောပြပါဆို လူတိုင်းနဲ့ ရင်းနှီးမှာကတော့ J R R Tolkien ရဲ့ Lord of the Ring series နဲ့ George R R Martin ရဲ့ Game of Thrones တို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။ (စကားမစပ် Valyrian ဘာသာစကားကို Duolingoမှာ သွားသင်လို့တောင်ရပါတယ်။)

Sci fi ဘက်မှာဆိုရင်လည်း space opera တွေဖြစ်တဲ့ Duneတို့၊ Gundam တို့မှာဆို အတိတ်ကဖြစ်ခဲ့တဲ့ စစ်ပွဲတွေ၊ နိုင်ငံရေး အာကာသရေးတွေ ကို သမိုင်းသဖွယ် ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့်ရေးသားထားတာတွေရှိပါတယ်။ Trivia အနေနဲ့ James Cameron ရဲ့ Avatar ထဲက Pandora လပေါ်က အပင်တွေ၊သက်ရှိတွေဟာ သိပ္ပံနာမည်တွေနဲ့အတူ၄င်းတို့ပေါက်ရောက်ရာ၊ကျက်စားရာဒေသစသဖြင့်တကယ့်ဇီဝဗေဒကျမ်းတွေလို ပြုစုထားပါတယ်။ (ဘယ်အကောင်က ဘယ်လိုအပင်နားမှာနေထိုင်ပြီး ဘယ်လို အပင်တွေ၊အကောင်တွေ စားတယ် စသဖြင့်ပေါ့)

MIDDLE WAY
ICE BERG METHOD

ဘယ်အရာမဆို အလယ်အလတ် လမ်းစဉ်ရှိသလို ကမ္ဘာတည် ရာမှာလည်း Middle way ရှိပါတယ်။ Middle way ကို နောက်တစ်နည်း Iceberg method လို့လည်း ခေါ်ပါသေးတယ်။ နာမည်အတိုင်းပဲ ပရိသတ်ကို သိသင့်တဲ့ရေခဲတောင် ထိပ်ဖျားလေးတွေကိုပဲ ပြောပြပြီး ကျန်တဲ့အပိုင်းတွေကို ဖန်တီးသူက လျှို့ထားတာ မျိုးပါ။ နောက်မှ ဖြစ်ဖြစ် ပြောပြမယ်ဆိုတဲ့သဘောပေါ့။ ထိုသို့သော် ဇာတ်လမ်း တင်ပြပုံမျိုးကို J.K Rowling ရဲ့ Harry Potter မှာတွေ့နိုင်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ Wizarding World အကြောင်းကို စာအုပ်တစ်အုပ်ပြီး တစ်အုပ်မှ တဖြည်းဖြည်းသိ ခွင့်ရတာပါ။ဂိမ်းတွေထဲမှာဆိုရင် Final Fantasy series တွေရယ် ဂျပန် ရာဇာနေဝင်း တဖြစ်လဲ Hideo Kojima ရဲ့ Metal Gear Solid game series မှာဆိုရင်လည်း ဂိမ်း ကစားသူတွေက တဖြည်းဖြည်းနဲ့မှ သူတို့ရဲ့ ကမ္ဘာကြီးက အကြောင်းအရာတွေကို တွေ့မြင်လာတာ ဖြစ်ပါတယ်။ Supernatural တို့လိုဇာတ်လမ်းတွေ၊ character focus ဇာတ်လမ်းအချို့မှာလည်း middle way world building ကို သုံးပြီး ပတ်ဝန်းကျင်ကို အသက်ဝင်အောက် ဖန်တီးကြပါတယ်။

(လူတော်တော်များများက Star Wars ကို Hard World Building ထဲထည့်ကြပေမယ့် စာရေးသူကတော့ Middle way ထဲပဲ ထည့်ပါရစေ။)

အချုပ်အနေနဲ့ ဇာတ်လမ်းတစ်ပုဒ်ကို ကြည့်ရှုမယ် ဖတ်ရှုမယ်ဆို ဖန်တီးသူက ဇာတ်ကောင်အသားပေးပြချင်လား၊ဇာတ်လမ်း အသားပေးပြချင်တာလားကို ပိုမိုခွဲခြားသိနိုင်ပါတာပေါ့။ ပြီးတော့ အပေါ်ကပြောခဲ့သလို ဖန်တီးသူရဲ့ စိတ်ကူးဉာဏ်ကွန့်မြူးမှုတွေ၊၎င်းတည်ဆောက်ထားတဲ့ ကမ္ဘာကြီးကိုလည်း ပို ပြီး appreciate လုပ်နိုင်ပါတယ်။ ဇာတ်လမ်းဖန်တီးသူတွေဘက်က ကြည့်မယ် ဆိုရင်လဲ ကိုယ် ဖန်တီးမယ့် ဇာတ်လမ်းပေါ်မူတည်ပြီး World build သင့် မbuild သင့်၊ build မယ်ဆိုလည်း Hard World build မှာလား၊ Soft World build မှာလား ဆိုပြီး စဉ်းစားရပါမယ်။

ဆိုတော့ကား.... ဒါပါပဲ။

CHAPTER ၀၅

ရသအညွှန်း

- စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ရုပ်ရှင် အညွှန်း(၁) (၀၈၈)
-မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ အညွှန်း (၀၉၆)

Artwork by Lin Walar Aung

YBS
2023
111

စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ရုပ်ရှင် လမ်းညွှန်

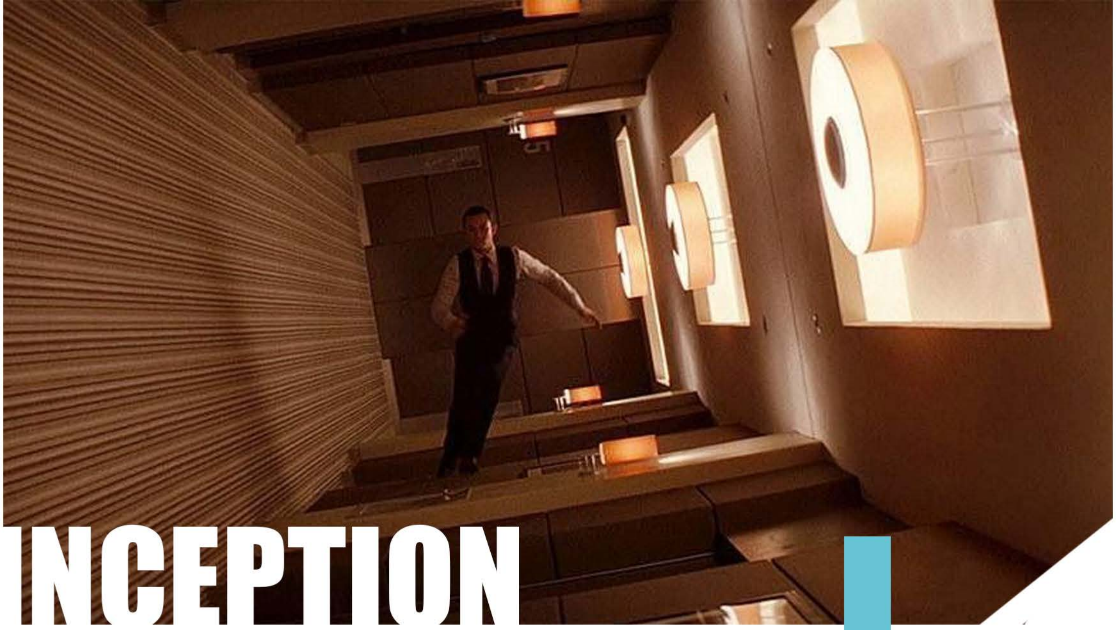
အပိုင်း ၁

စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ sci fi genre ဟာ အခုခေတ် လူငယ်တွေနဲ့ မစိမ်းတဲ့ ရသ genre တစ်ခုပါ။သင်ဟာ sci fi genre ကို မကြိုက်ရင်တောင် ဘဝမှာ sci fi ကားတစ်ကား တော့ ကြည့်ဖူးပါတယ်။ ဒီ ရသ အညွှန်းမှာတော့ sci fi genre ကို ခံစားချင်တာ ကြောင့် ဖြစ်စေ၊ဖျော်ဖြေရေး ရသတစ်ခုအနေနဲ့ မှီဝဲစေလိုတာကြောင့် ဖြစ်စေ ကြည့်သင့်တဲ့ sci fi ရုပ်ရှင်အချို့ကို ဖော်ပြပေးသွားမှာပါ။ ဘာလို့ ပိုပြီးအနှစ်သာရ ပြည့်စုံတဲ့ စာအုပ်တွေ မညွှန်းတာလဲပေါ့။ ဆင်ခြင်လေး ပေးပါရစေ။

ရုပ်ရှင်ဆိုတာ ရုပ်ရှင်ရုံမှ ကြည့်မှ အနှစ်အရသာရှိတယ်ပဲ ပြောပြော (စာအုပ်ကို စာကြည့်တိုက်မှာ ဖတ်မှ အရသာရှိသလိုပေါ့)ကျွန်တော်တို့ဟာ ရုပ်ရှင်တွေကို တီဗီ သာမက ဖုန်း၊တက်ပလက်၊ကွန်ပြူတာ စတဲ့ နီးစပ်ရာ စက်ပစ္စည်း ကိရိယာတွေမှာ အလွယ်တကူ ကြည့်ရှုလို့ ရပါတယ်။နောက်ပြီး စာအုပ်တွေဟာဆိုရင် အချိန်တစ်ခု ပေးကာ ဖတ်ရှုရပြီး ရုပ်ရှင်တွေကျ သုံးနာရီအောက် အချိန်ပေးရုံနဲ့ ရသကို ခံစားနိုင် တာမို့ ရွေးခြယ် ညွှန်းရခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ (အတတ်နိုင်ဆုံး franchise မဟုတ်ဘဲ တစ်ခန်းပြတ် ဖြစ်စေ အလွန်ဆုံး Trilogy မျိုးကို ရွေးခြယ်တင်ပြပေးပါမယ်။) နောက်တစ်ခါကျ မတူညီတဲ့ sci fi ရုပ်ရှင်အချို့ကို ဆက်လက် ဖော်ပြသွားပေးပါမယ်။
P.S :ရုပ်ရှင်တွေကို ဘယ်ကနေ ကြည့်ရမလဲတော့ စာရေးစရသူ မညွှန်းချင်ပါဘူး ။သက်ဆိုင်ရာ streaming service ကဖြစ်စေ၊ခွေ အနေနဲ့ဖြစ်စေ၊pirate website တွေ၊ Torrent တွေကနေ ဖြစ်စေ စာဖတ်သူ အဆင်ပြေသလိုသာ ကြည့်ရှုပါလော့။

ဒါရိုက်တာ Alfonso Cuaron ရဲ့ underrated အဖြစ်ဆုံးပေမယ့် သူရဲ့ အကောင်းဆုံး ရုပ်ရှင်တွေထဲက တစ်ခုဆိုလည်း ဟုတ်ပါတယ်။ စာရေးဆရာမ P.D James ရဲ့ ဝတ္ထုကို မှီးငြမ်းထားပြီး မဝေးတော့တဲ့ အနာဂတ် (၂၀၂၇) လန်ဒန်မှာ ဇာတ်အိမ်တည်ထားတယ်။ ဇာတ်လမ်း မတိုင်မှီ ၁၈နှစ်ခန့်က မျိုးမပွါးနိုင်တော့ခြင်း ကစတင်ပြီး သံယံဇာတ ရှားပါးခြင်းတွေ၊ စစ်ပွဲတွေစီးပွါးရေး ကပ်ဆိုက်တာတွေနဲ့ ကြုံရပါတော့တယ်။ ထိုသို့သော dys-topian ကမ္ဘာကြီးအကြောင်းကို ဤ children of men မှာ မြင်တွေ့ရမှာပါ။ Children of men ဟာ သာမန် ကြည့်ရှုသူတွေ အတွက်လည်း ပျင်းစရာ မကောင်းဘဲ သေသပ်သော action ခန်းများ၊ long shot ဆက်တိုက်ရိုက်ချက် များ ပါဝင်သလို ဇာတ်လမ်းဖန်တီးသူ ကမ္ဘာတည်ရတာ ကြိုက်သူတွေ အတွက် အကောင်းဆုံးသော Ice berg World building ကို တွေ့မြင်ရမှာပါ။

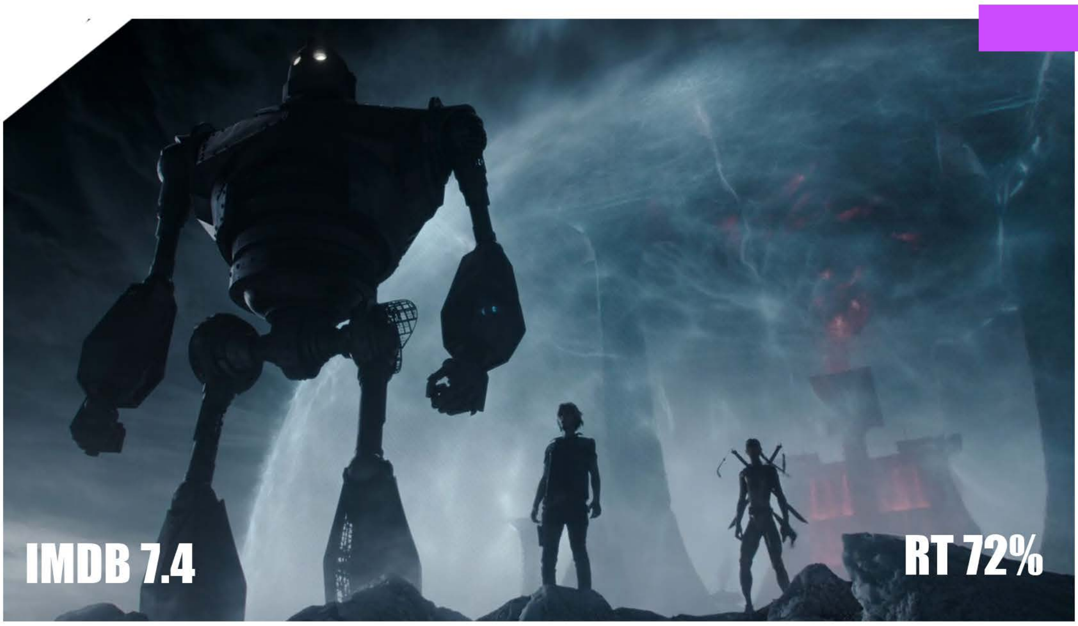
Andy Weir ရဲ့ နာမည်ကြီး The Martian hard sci fi ဝတ္ထုကို နာမည်ကြီး ဒါရိုက်တာ Ridley Scott ရိုက်ကူးထားတယ်။ ဒါရိုက်တာ Ridley Scott ရဲ့ Hit or Miss တွေထဲက Hit ဖြစ်တဲ့ အပြင် စာအုပ် ပရိသတ်တွေကပါ သဘောကျကြတယ်။ဇာတ်လမ်း အကျဉ်းကတော့ ရိုးရိုးရှင်းရှင်း အင်္ဂါဂြိုလ်ပေါ်မှာ သောင်တင်နေတဲ့ အာကာသမှူး Mark Watney ကို ကမ္ဘာမြေဆီ ပြန်ခေါ်ဖို့ ကြိုးစားကြရင်း ဂြိုလ်နီကြီးပေါ်က သူကြုံရတဲ့ အန္တရာယ်တွေကို ရင်ဆိုင်ရမှာပါ။
အကယ်၍များ hard sci fi ဇာတ်လမ်းမျိုးကိုလည်း စမ်းသပ် ကြည့်ချင်တယ်၊ အင်္ဂါဂြိုလ် အကြောင်းလဲ သိချင်တယ်ဆိုရင်တော့ ဒီရုပ်ရှင်လေးကို ညွှန်းပါရစေ။



INCEPTION

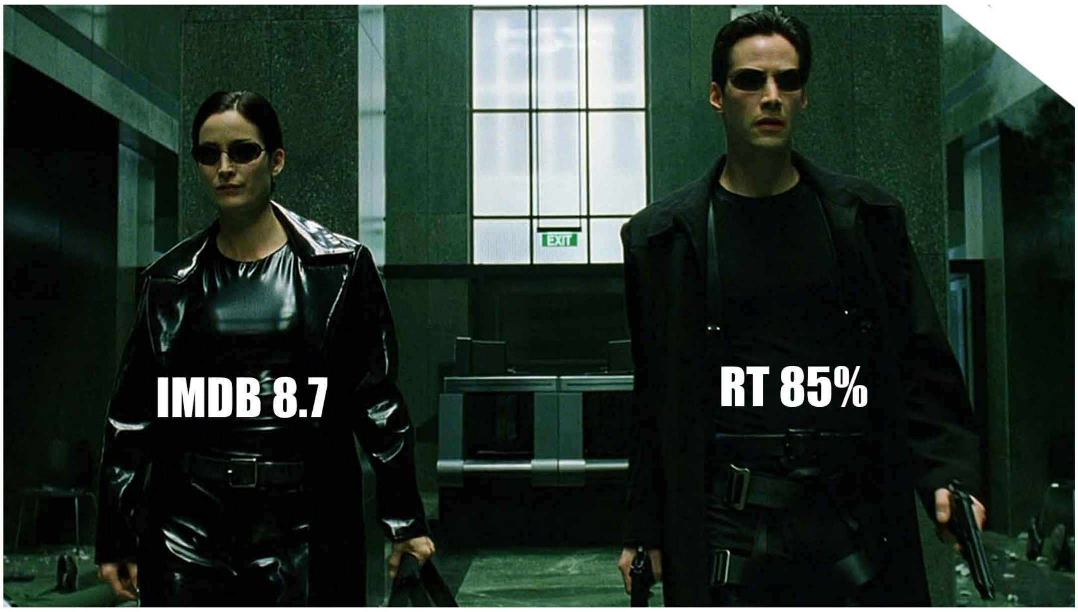
Christopher Nolan ဟာ လူတိုင်းသိပြီးသားမို့ ထူးထူးထွေထွေ မပြောတော့ပါဘူး Inception ရဲ့ ဇာတ်အသွားအလာ visual တွေက Satoshi Konရဲ့ Paprika animation နဲ့ ဆင်တူတာကြောင့် အငြင်းပွါးစရာ ရှိပေမယ့်လည်း live action medium ကိုပဲ ခံစားတတ်တဲ့ သူတွေတော့ ကြည့်သင့်တဲ့ ဇာတ်ကားပါ။ ၎င်းထဲမှာ အိမ်မက်တွေနဲ့ပတ်သက်ပြီး အချက်ကျကျ ရှင်းထားသလို ရသတစ်ခုအနေနဲ့ တော်တော်ကြည့်လို့ကောင်းတဲ့ action scene တွေလည်းပါ ပါတယ်။ sci fi ကို စိတ်ဝင်စားတဲ့သူတွေရော causal watcher တွေ အတွက်ပါ သင့်တော်မှာပါ။

Japan anime တွေကို Hollywood adaptation လုပ်ရင် failed ကြတာများပါတယ်။ ဒါပေမယ့် လူသိပ်မသိတဲ့ တစ်ချက်ကတော့ Edge of Tomorrow ဟာ Japan light novel All you need is kill ကို မှီငြမ်းထားပေမယ့် တော်တော်လေး ကြည့်လို့ အဆင်ပြေတဲ့ ရုပ်ရှင်ပါ။ တစ်ဖက်မှာ Death Note manga ရေးဆွဲသူ နှစ်ယောက်ထဲက ဆွဲသူ Takeshi Obataရဲ့ manga adaptation လည်းရှိတယ်။ စာရေးသူက manga ထဲက suit ကို ပိုသဘောကျပေမယ့် ရုပ်ရှင်ထဲက exoskeleton armor suit က ဆိုးတော့ မဆိုးပါဘူး။ ဘာပဲ ပြောပြော starship trooper လို alien တွေနဲ့ ချတာ၊power armor ကြီးတွေ ကို ကြိုက်သူတွေသာမက Groundhog Day လို time loop ရုပ်ရှင်တွေ ကြိုက်သူတွေပါ အကြိုက်တွေ့မယ်ထင်ပါတယ်။



ဒါရိုက်တာကြီး Steven Spielberg ရိုက်ကူးပြီး ၎င်းရဲ့ ဝတ္ထုဆရာ Ernest Cline ကိုယ်တိုင် ဇာတ်ညွှန်းရေးထားတဲ့ Ready Player One ရုပ်ရှင်ဟာ 80s-90s nostalgia တွေနဲ့ ပြည့်နှက်နေရုံသာမက အခုခေတ် AR/VR ရဲ့ dystopian အနာဂတ်ကိုလည်း ထင်ဟပ်နေပါလိမ့်မယ်။ Spielberg တစ်ယောက် Juvenile ဝတ္ထုဆန်ဆန် လူငယ် စွန့်စားခန်း ဇာတ်လမ်းတွေကို ဟိုးအရင်ထဲ ကျွမ်းကျင်စွာ ဖန်တီးတတ်သလို အရေးကြီးသော ဒဿနတွေကိုပါ တစ်ပါးတည်း ထည့်၍ ပြသတတ်ပါတယ်။

Found footage horror ကားတွေကို ကြိုက်တဲ့ သူတွေ monster ကားတွေ ကြိုက်တဲ့သူတွေကို ရည်ရွယ်ပါတယ်။ ထူးထူးခြားခြား sci fi element တွေထက် survival horror အသားပေး ဖြစ်ပေမယ့် ဇာတ်လမ်းဖန်တီးတာ နှစ်သက်တဲ့သူတွေနဲ့ cosmic horror ၊ lovecraftian horror ၊S.C.P file ပရိသတ်တွေကို ရည်ရွယ်ပြီး ညွှန်းပါရစေ။

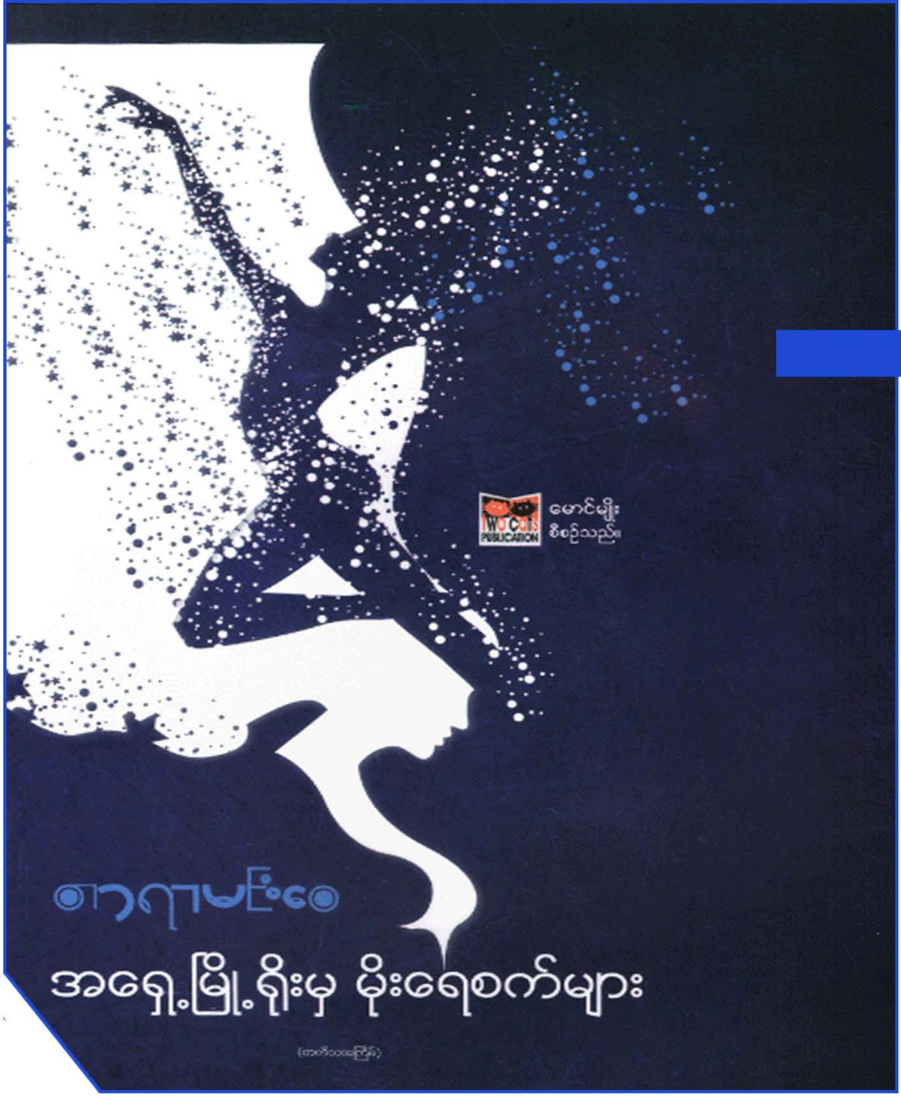


The Matrix ကို 1999မှာ ထွက်ရှိခဲ့ပြီး Wachowski brothers (အခုတော့ sisters ဖြစ်သွားပြီ)က Action ၊ အထူးပြုလုပ်ချက် VFX၊ ဒဿန အတွေးအခေါ်တွေကို သဟဇာတ မျှစွာ ထည့်သွင်းပြီး ဖန်တီးခဲ့ပါတယ်။ The Matrix ဟာဆိုရင်လည်း Gun Fu (သေနတ် ကွန်ဖူး) တိုက်ကွက်တွေကို အနောက်တိုင်းကို ပထမဆုံး သယ်ဆောင်လာရုံသာမက "ကျွန်ုပ်တို့ နေထိုင်နေသော ကမ္ဘာကြီးကရော simulation ဖြစ်နိုင်လား" ဟူ၍ မေးခွန်းကို ရုပ်ရှင်ကြည့်သူများဆီသို့ ယူဆောင်၍ လာပါတယ်။

မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ်သိပ္ပံ လမ်းညွှန်

"ကမ္ဘာ အနှံ့က သိပ္ပံရုပ်ရှင်တွေ ညွှန်းအပြီး မှာတော့ မြန်မာဘက်ကို လှည့်ပါ့မယ်။ အရှေ့မှာ တုန်းက ပြောထားသလိုပဲ မြန်မာ့ Sci Fi လောကဟာ ပုခက်ထဲက ကလေး သေးသေး သာသာလေးရှိပါသေးတယ်။ ဒါကြောင့်မို့လို့ စာဖတ်သူတို့ လေ့လာရ လည်းရောက်...အချိန်ပေးရတာလည်း တန်တဲ့ မြန်မာ့ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ရသ အချို့ကို ဖော်ပြပါရစေ။"

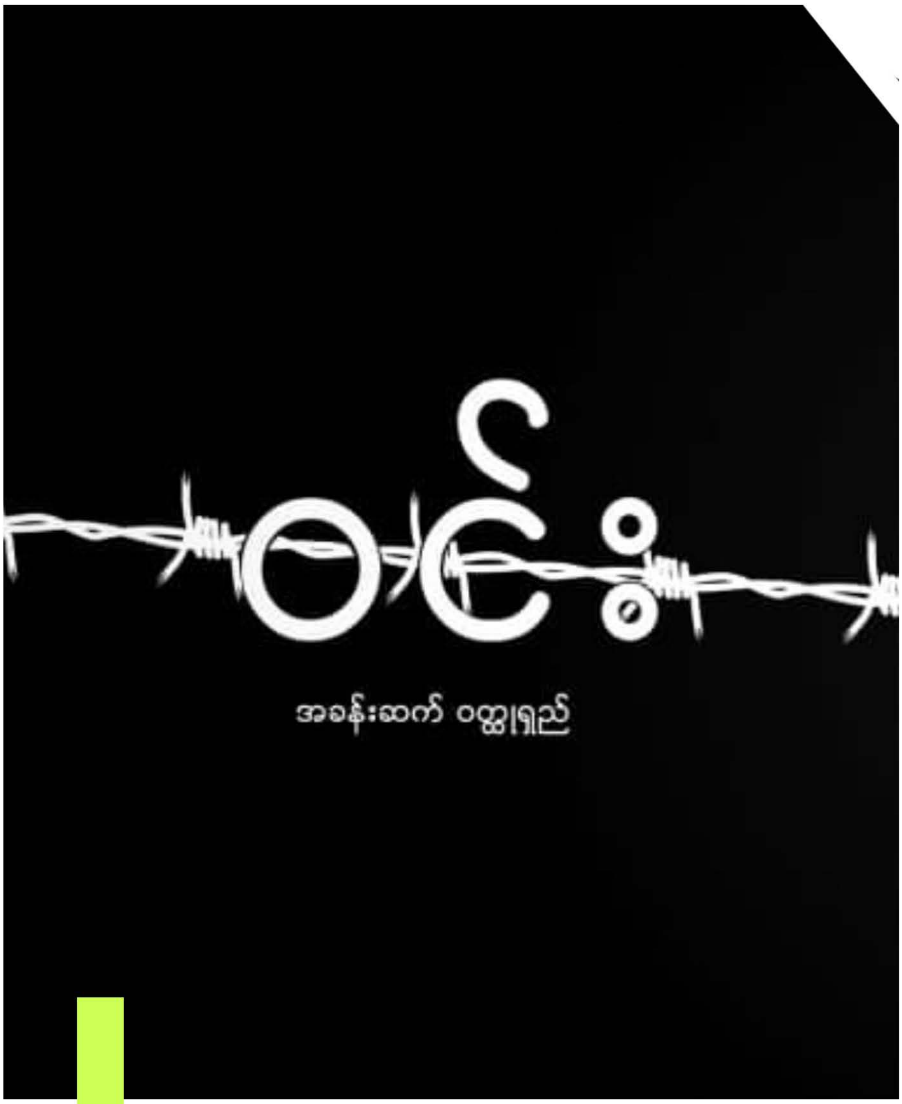
Artwork by Lin Htet Naing



တာရာမင်းဝေဆိုတာ စာပေ ကြိုက်သူတွေရော၊ကဗျာ ကြိုက်သူတွေရော နှစ်သက်တဲ့ စာရေးဆရာ တစ်ယောက်ပါ။ မြန်မာနိုင်ငံမှာ ဘာသာပြန်နဲ့ မှီငြမ်း ဝတ္ထုတွေရှိပေမယ့်လည်း ပင်ကိုယ်ရေး ဝတ္ထုတွေက ခပ်ရှားရှားရယ်ပါ။ထို ရှားရှားပါးပါးထဲကမှ ဆရာ တာရာမင်းဝေရဲ့ "အရှေ့မြို့ရိုးမှ မိုးရေစက်များ "က Sci Fi ကြိုက်သူတွေရော၊ဒီတိုင်း ရသ ခံစားလိုသူများအတွက်ရော စာအုပ်ကောင်းတစ်အုပ်ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်။ ဇာတ်လမ်းကတော့ ကချေသည် မလေး ဂျူနိုနဲ့ စက်ရုပ်ကချေသည်မလေး လိုင်ရာတို့ရဲ့ လူနဲ့ စက်ရုပ်ကြား အနုပညာ အားပြိုင်မှုကို တွေ့ရမှာပါ။ ထိုဇာတ်လမ်းကို 1990s အကုန်နားမှာ ရေးခဲ့ပေမယ့် ယနေ့ခေတ် AI generative ပုံတွေနဲ့ Artist တွေကြား ပြဿနာ တွေကို ထိုခေတ်ထဲက မီးမောင်းထိုးပြနေတာကို တွေ့မြင်ရပါလိမ့်မယ်။

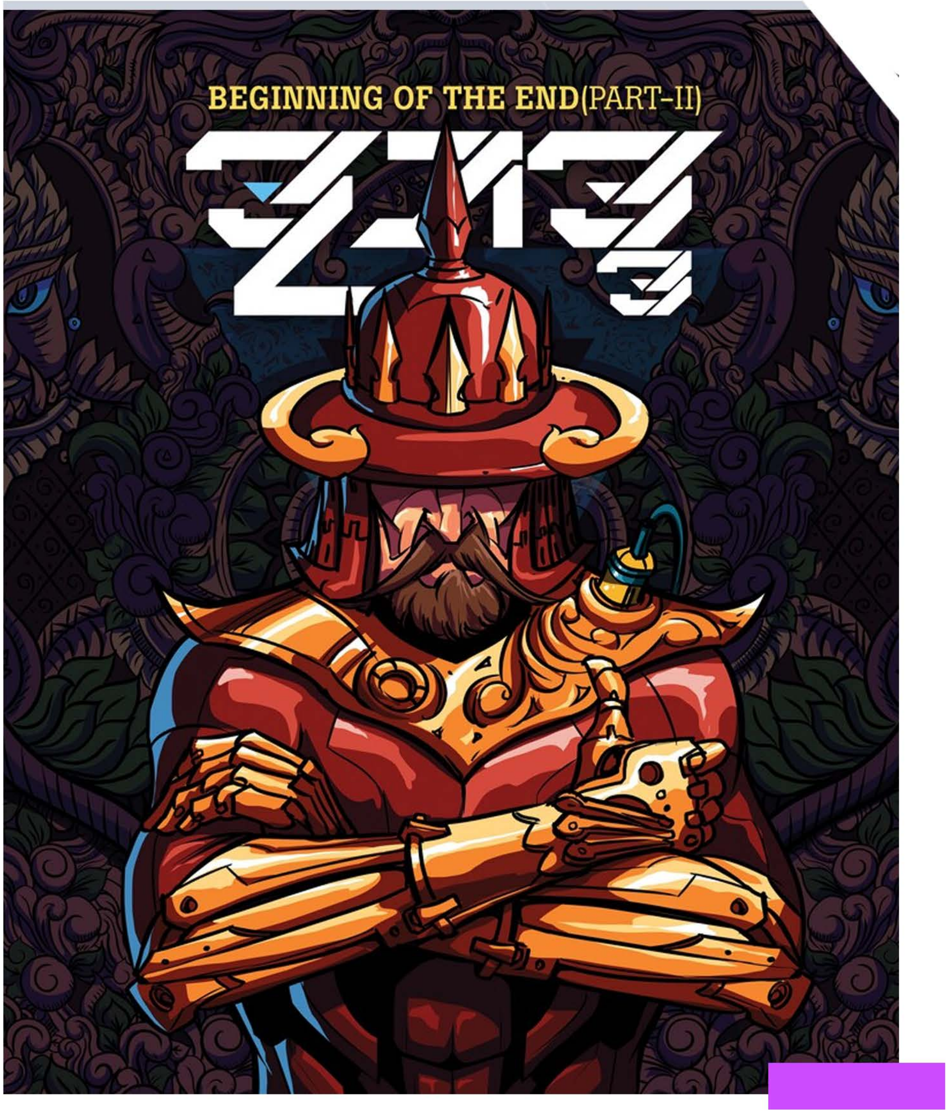
စာရေးသူ အစက ထို စာအုပ်နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ဆောင်းပါး သက်သက် ရေးမလို့ ပါပဲ။ ဒါပေမယ့် အချိန်မရတာရယ်၊ နောက်ပြီး theme အရဆို ဇွန်လ issue လေးနဲ့ ပိုလိုက်မလားဆိုပြီး ထင်ချန်ထားခဲ့တာပါ။ ဒါပေမယ့် စာဖတ်သူတို့ ဇွန်လမှာ လာမယ့် ဆောင်းပါးကို spoiler မပါဘဲ စိတ်သန့်သန့် ဖတ်နိုင်အောင် အခုထဲက ကြိုဖတ်ဖို့ ညွှန်းပေးလိုက်ပါတယ်။

ဒုတိယတစ်ခုကိုတော့ ဖြိုးတိသျှ ကိုကိုမောင် ရေးသားတဲ့ Gender Line 2081နဲ့ မိတ်ဆက်ပေးပါမယ်။ ဟိုးအရင် proto sci fi ရှေးဟောင်း စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဝတ္ထုပြောဆိုရင် Lucian ရဲ့ A true story သရော်ဝတ္ထုနဲ့ စတင်ခဲ့တာ အားလုံး အသိပါ။(မသိဘူးဆို ရှေ့က ဆောင်းပါး သွားဖတ်ကွာ) ထိုကနေပြီး စက်မှုတော်လှန်ရေးရောက်လာတော့လည်း Jonathan Swift ရဲ့ Gulliver's Travel စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ သရော်ဝတ္ထုပြောလည်း ထိုခေတ်အခါက နာမည်ကြီး ပါပဲ။ ဒီ Gender Line ဝတ္ထုပြောလည်း ယနေ့ခေတ် social problem တွေ၊ဖို မကြားက ကိစ္စရပ်တွေကို သရော်ထားတဲ့ social science fiction satire စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဝတ္ထုကြီးဖြစ်တာမို့ ပျော်ပျော်ပါးပါး ဖတ်လို့ရပါတယ်။



တတိယတစ်ခုကိုတော့ ဆရာ ချမ်းမြေ့ဝင်းရဲ့ "ဝင်း" ကို ညွှန်းပေးပါရစေ။ ဝင်းဟာ ဝင်းဆိုတဲ့ အတိုင်း ခြံဝင်းကို ပြောတာဖြစ်ပြီး အနာဂတ် ခတ်ပျက်တစ်ခုမှာ တည်ထားတဲ့ dystopian အမျိုးအစား ဝတ္ထုတစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။ ထို dystopian အမျိုးအစားတွေကလည်း မြန်မာပြည်မှာ ခပ်ရှားရှား genre တစ်ခုပါ။(လက်ရှိဖြစ်ပျက်နေတဲ့ non fiction စာပေတွေကို ထည့်မတွက်ရင်ပေါ့နော်) ဤ ဝတ္ထုကနေလည်း စာရေးဆရာ ပုံဖော်ထားတဲ့ မြန်မာ Dystopian ကမ္ဘာကြီးကို ဖတ်ရှုရင်း စိတ်ကူးယဉ်လှည့်ပါလေ။

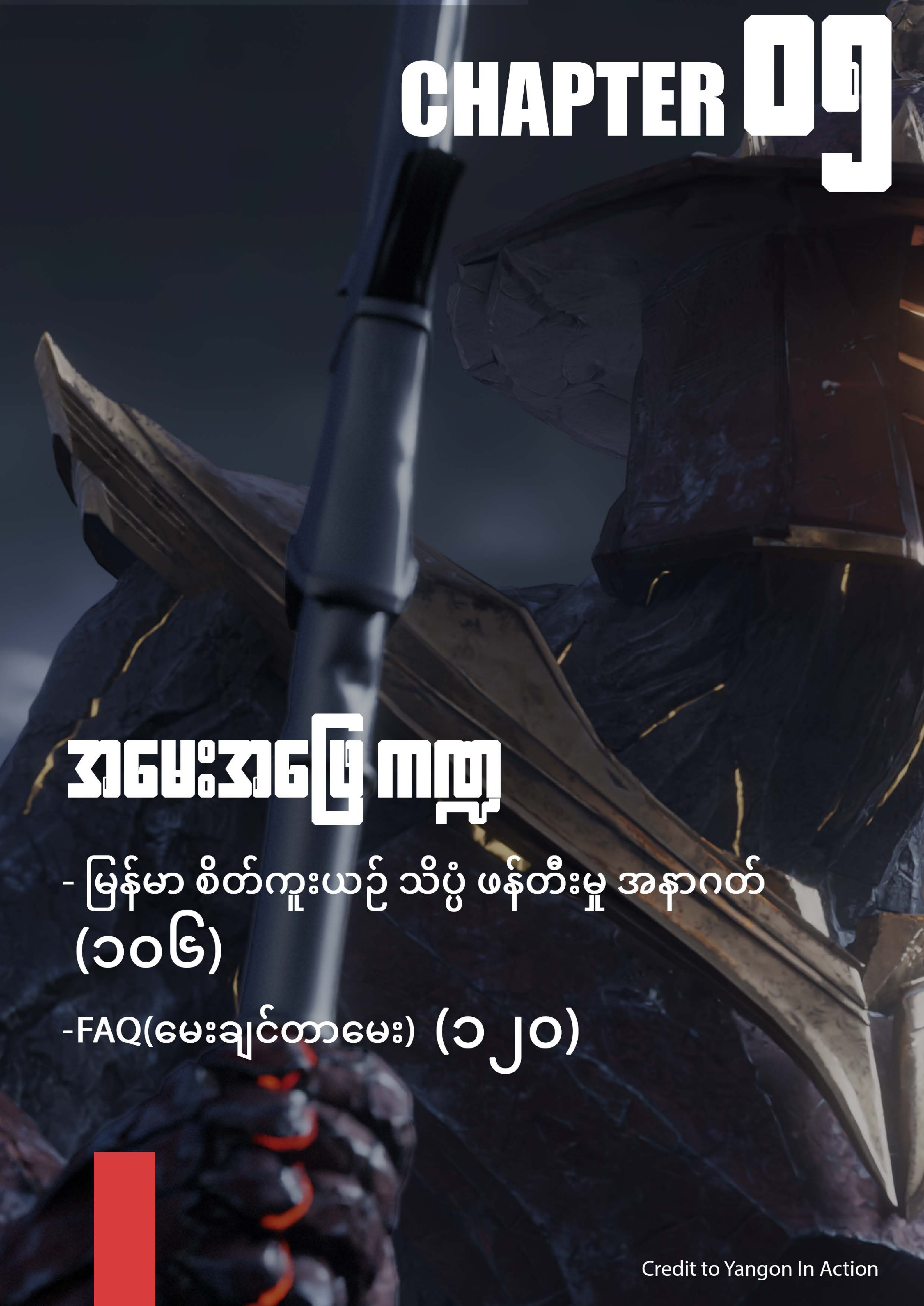
မြန်မာ့ ပထမဆုံး သိပ္ပံ ရုပ်ရှင် ဆိုပြီး အနုတ္တ ရုပ်ရှင်က Marketing ဆင်းနေတုန်း ဒီ The Earth short film လေးဟာ လူတွေကြား ပိုပြီး attention ရခဲ့ပါတယ်။ Environment နဲ့ ပတ်သတ်တဲ့ ecofiction အမျိုးအစား ဖြစ်ပါတယ်။ အနောက်တိုင်း သိပ္ပံ ရုပ်ရှင်တွေလိုမျိုး အထူးပြုလုပ်ချက်တွေ မြင်ရမှာ မဟုတ်ပေမယ့် သေသေသပ်သပ် နဲ့ ကြည့်ရှုဖွယ်ရှိတဲ့ အထူးပြုလုပ်ချက်တွေနဲ့အတူ ဝါသနာရှင် လူငယ်များရဲ့ ကြိုးစားအားထုတ်မှုကို တွေ့မြင်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။



အမှန်အတိုင်း ဝန်ခံရရင်တော့ စာရေးသူ “ဒုဘဒ္ဒ”ကို အများကြီး မျှော်လင့်ခဲ့
ပြီး သိပ်အားမရတဲ့ သိပ္ပံရုပ်ပြတစ်ခုပါ။ ဒါပေမယ့်လည်း ထို ရုပ်ပြမှာ Artist
တွေဟာ ကျပ်တည်းလှတဲ့ အချိန်အတိုအတောင်းထဲကနေ အစွမ်းကုန်
ကြိုးစားအားထုတ်ထားတာကို မြင်တွေ့ရပါလိမ့်မယ်။ နောက်ပြီး မြန်မာမှုနဲ့
နည်းပညာ ပေါင်းစပ်မှုတို့ကို မြင်ချင်သူတွေအနေနဲ့လည်း ဖတ်ရှုသင့်ပြီး မြ
န်မာ့ sci fi identity ကို ရှာဖွေနေတုန်း စမ်းသပ်ထားတဲ့ စမ်းသပ်ပစ္စည်းတစ်ခု
အနေနဲ့ လေ့လာ ဖတ်ရှုသင့်တယ် ထင်ပါတယ်။

မျိုးကျော့မြိုင်ရဲ့ "လူဖြစ်ရတဲ့ ဒုက္ခ" သီချင်းရဲ့ music video ပါ။ 2000-2003 ဝန်းကျင်က ဖန်တီးတယ်လို့ ထင်မိပါတယ်။ မြန်မာနိုင်ငံရဲ့ အစောဆုံး CGI ပြုလုပ်ချက်ကို တွေ့မြင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒိတ်အောက်တယ် ပြောကောင်းပြောနိုင်ပေမယ့် sci fi element တွေကို ထည့်ချင်တိုင်း ထည့်ထားတာ မဟုတ်ဘဲ သီချင်းအဓိပ္ပာယ်ကို လည်း ပေါ်လွင်အောင် လို့ရော၊ Sci fi short film တစ်ခုအနေနဲ့ပါ ဖြစ်မြောက်အောင် ပုံဖော်နိုင်တာ ချီးကျူးစရာပါ။နောက်ပြီး brave new world ဝတ္ထုထဲက genetic engineering/breeding နဲ့ ပတ်သက်တာတွေ နဲ့ matrix ဆန်ဆန် ခံစားချက်မျိုးကို တွေ့မြင်ရပါလိမ့်မယ်။

စာရေးသူ အစက ဒီနေရာမှာ ကောင်းကောင်းကမ်းကမ်းလေး တစ်ခုထည့်မလို့ပါပဲ။ ဒါပေမယ့်လည်း တစ်ခါတစ်လေကျ “ကိုယ်တိုင် မှားမယ့်အစားသူများရဲ့ အမှားတွေကနေလည်း အမှန်ကို သင်ယူနိုင်တယ်” မို့ ညိုမင်းလွင်ရဲ့ အနတ္တကို ထည့်သွင်းထားပါတယ်။ ဒီတိုင်း ရသခံစားချင်တယ်ဆိုရင်တော့ သင့်ရဲ့ တန်ဖိုးရှိတဲ့ အချိန်တွေကို ဒီမှာလာ မဖြုန်းပါနဲ့။ သင်ကလည်း sci fi ရသတစ်ခုကို ဖန်တီးလိုသူ ဖြစ်ရင်တော့ ဤရုပ်ရှင်က ပြစ်ချက်တွေကိုသာ ကြည့်ပြီး သင်ခန်းစာ ယူပါလေ။ ရှာကျန် ချီးကျူးရမယ်ဆိုရတော့ ဤလို ရုပ်ရှင်အတွက် vfx artist တွေက အပင်ပန်းခံပြီး အထူးပြုလုပ်ချက်တွေ ဖန်တီးပေးထားတာပါပဲ။



CHAPTER 09

အမေးအဖြေကဏ္ဍ

- မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဖန်တီးမှု အနာဂတ် (၁၀၆)

-FAQ(မေးချင်တာမေး) (၁၂၀)

Credit to Yangon In Action

မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ
ဖန်တီးမှု အနာဂတ်
Featuring: ကို အောင်မျိုးမင်း
(ဒါရိုက်တာ/Founder at Yangon in Action)

"ဒီတစ်ခေါက်မှာတော့ အမေးအဖြေ ကဏ္ဍကို Yangon In Action မှ ဒါရိုက်တာလည်း ဖြစ် Founder လည်း ဖြစ်တဲ့ ကို အောင်မျိုးမင်းနဲ့ အစ ဖွင့်ခြင်းပါတယ်ဗျ။ သူနဲ့ လေပေါတာ များပြီးတော့ ပြောထားသမျှ အကုန်ထည့်ရင် ဖတ်ရမှာ ပျင်း သွားမှာဆိုးလို့ရယ် (content လေး ကျယ့်ချင်တာလည်း ပါ တာပေါ့) ထိုထဲက အချို့သော အပိုင်းလေးတွေကို ဖြတ်ပြီး "မြန်မာ စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဖန်တီးမှု အနာဂတ်" ဆိုတဲ့ ခေါင်းစဉ်အောက်ကနေ ဆွေးနွေးသွားမှာပါ။"

"ကို အောင်မျိုးမင်း"

(ဒါရိုက်တာ/Founder at Yangon in Action)

နှင့်တွေ့ဆုံဆွေးနွေး မေးမြန်းခြင်း

ကျွန်တော်တို့ကတော့ သိပေးသားပေါ့။ ဒါပေမယ့်လည်း စာဖတ်ပရိသတ်တွေနဲ့ ရင်းနှီးသွားအောင် မိတ်ဆက်ပေးပါဦးဗျ။

ဟုတ် Bro ။ ကျွန်တော်ကတော့ အောင်မျိုးမင်း ပေါ့နော်။ကျွန်တော်က လက်ရှိမှာကျတော့ film making ကို လေ့လာနေတဲ့ လူတစ်ယောက်ပေါ့နော် ။အခုထိတော့ indie လောကထဲ ရောက်တယ်တော့ ပြောလို့ရတယ်ပေါ့။များသော အားဖြင့်တော့ short film တွေကို directလုပ်တယ်။produce လုပ်တယ်ပေါ့နော်။နောက်ပြီး ကျွန်တော်က indie လည်းဖြစ်တော့လေ film making မှာပါတဲ့ field တွေ အကုန်လုံးကို လုပ်ဖူးတယ်ပေါ့နော်။ဟိုစပ်စပ် ဒီစပ်စပ်ပေါ့။ Generalistလိုမျိုးပေါ့။အဲ့ထဲမှာမှ ကျွန်တော့်ရဲ့ အားသာတဲ့ အချက်ဆို CGI အပိုင်းရယ်၊ Visual effect အပိုင်းရယ်၊ နောက်ပြီးတော့ Writing ပိုင်းတွေလည်း ပါမယ်လို့ ပြောလို့ရတယ် ပေါ့နော်။

ဟုတ်ကဲ့ခင်ဗျ။ Bro အောင်မျိုးမင်းရဲ့ လှုပ်ရှားမှုလေးတွေ။ဘယ်လိုမျိုးဟာ လေးတွေကို အဓိက လုပ်လဲပေါ့။

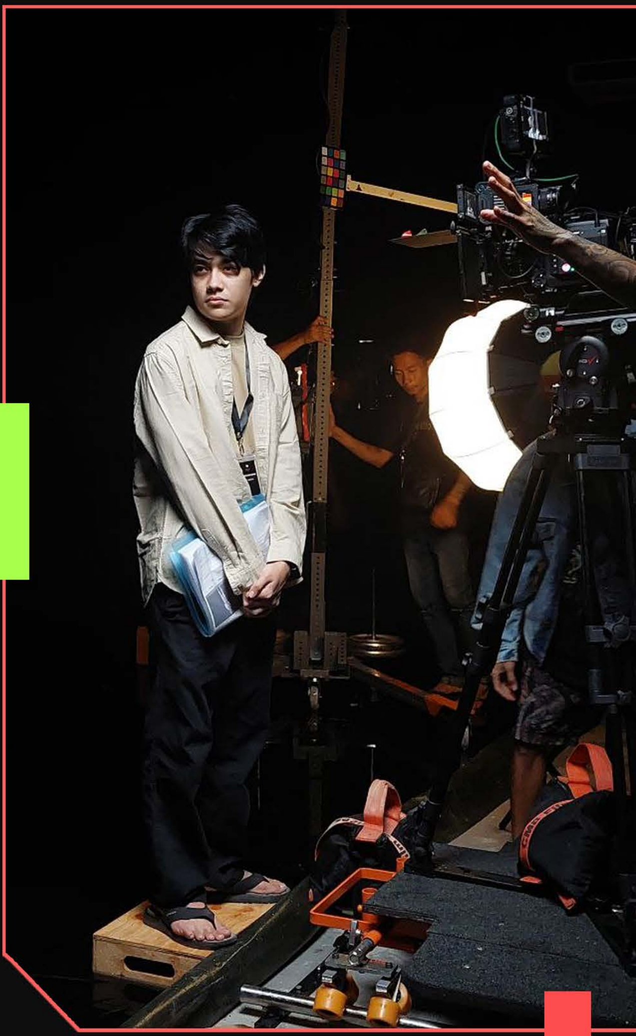
ကျွန်တော်နဲ့ တူတူ လမ်းကြောင်းတူတဲ့ ဝါသနာပါတဲ့သူ ၊လေ့လာနေတဲ့သူတွေပေါ့...ဝါသနာပါတာထက် လေ့လာနေတဲ့ အဆင့်ကို ရောက်သွားပြီ။ဘာလို့ဆို ဒီ Career လမ်းကြောင်းကနေ ထွက်လို့မရတော့ဘူးပေါ့(ရယ်၍)ဒီထဲကို မဖြစ်မနေ ဝင်သွားပြီဆိုတော့။ သူတို့နဲ့ project တွေ လုပ်ဖြစ်တယ်။ များသော အားဖြင့်တော့ film project တွေပေါ့ ။အနုပညာ categoryထဲက အခြားဟာတွေလည်း လုပ်တာတွေ ရှိတယ်ပေါ့။ လုပ်တဲ့အခါမှာ fictional စိတ်ကူးယဉ်တဲ့ ဟာမျိုးတွေ လုပ်ဖြစ်တယ်။ World building လုပ်ရတာကို သဘောကျတယ်။ ဒီတိုင်းကြီး သဘာဝကျကျ ရိုက်ရတာထက် သဘာဝမကျတာတွေကို ရိုက်ရတာ ပိုသဘောကျတယ်။အတွေးပေါ့နော်။ အတွေးအသစ်တွေကို ချပြရတာ သဘောကျတယ်။

“အဲ့ထဲမှာမှ ဒီနေ့ ဆွေးနွေးမယ့်ပေါ့..ကျွန်တော်တို့ အများဆုံး လုပ်ဖြစ်တဲ့ Favorite...ကျွန်တော်တို့ဆိုတာထက် ကျွန်တော်ရဲ့ Favorite genre လည်းဖြစ်တဲ့ Science Fiction အကြောင်းကို ဆွေးနွေးမယ်ပေါ့နော်။”

“ဟုတ်ကဲ့ပါ။ ကျွန်တော်တို့ ဒီinterview လေးမှာက Bro အောင်မျိုးမင်း နဲ့ အတူ Sci Fi တွေ ပေါ်အမြင်နဲ့ ပတ်သက်ပြီးရယ်။ မြန်မာနိုင်ငံက Sci Fi အပေါ်ဘယ်လို Approach လုပ်နေတယ်၊လုပ်သင့်တယ် နောက်ပြီး Sci Fi ဖန်တီးသူတွေ အကြောင်းပေါ့။”

အဲ့ဒါဆိုရင်…ဒါ ရှေ့မှာ bro ပြောခဲ့သလို Sci Fi genre က Bro Favorite လည်း ဖြစ်တယ် ဆိုတော့ ဘယ်လိုမျိုးပုံစံနဲ့ Sci Fi project တွေကို လုပ်ဖြစ်သလဲပေါ့။

ဟုတ်။Science Fiction ဆိုတာထက်လေ ကျွန်တော်ရဲ့ စိတ်ထဲမှာတော့နော်…ကျွန်တော်လုပ်လာတဲ့ project တွေထဲကပေါ့လေ…ဒီကောင်က science fiction ဒီကောင်က fantasy အဲ့လိုမျိုး category ခွဲထားတာရယ်တော့ မရှိဘူး။ ဇာတ်လမ်းတွေ ဘာတွေ ရေးပြီးဆိုရင် ငါတို့ကတော့ sci fi ရိုက်မယ် လို့တောင် မဟုတ်ဘူးပေါ့။ ဒါပေမယ့် ကိုယ်ပြချင်တဲ့ point တစ်ခုကနေ world building လုပ်တဲ့အခါမှာ သူ့ဟာနဲ့သူ science နဲ့ပတ်သက်တဲ့ အရာတွေ များသွားတဲ့အခါ sci fi ဖြစ်သွားတာပေါ့နော်။ အဲ့လိုမျိုး လုပ်ရင်းနဲ့ short film project ပေါ့…short film ဆိုတာထက် pilot episode တစ်ဘောပေါ့။Concept တစ်ခုပေါ့နော်။ဒီကမ္ဘာကြီးရဲ့..world building ရဲ့ introduction သဘောမျိုးပေါ့?
ဟုတ်တယ်။ Intro အနေနဲ့လည်း ပြောလို့ရတယ်။ဒီ bro ပြောသလို concept အနေနဲ့လည်း ပြောလို့ရတာပေါ့နော်။အဲ့လိုဟာမျိုး တစ်ခုကို ကျွန်တော်တို့ team နဲ့နှစ်နဲ့ချီပြီး လုပ်နေတာပေါ့။ဟုတ်ကဲ့ပါ။ Bro တို့ဆီ ဒီ indie film making ပေါ့။အဲ့ဒါတွေကို လုပ်နေတာလည်း ကြာပါပြီ။



မှတ်မှတ်ရရဆို 2017-18လောက်ထဲက ဖြစ်မယ်ထင်တယ်။ အဲ့တုန်းက ညီမင်းလွင်ရဲ့ မြန်မာ့ ပထမဆုံး သိပ္ပံရုပ်ရှင်ကြီး ဆိုပြီး “အနတ္တ” ထွက်လာတာဆိုတော့။အဲ့တုန်းက တစ်ချိန်တည်း Bro တို့ကလည်း The Earth ဆိုပြီး short film လေးကို launch တဲ့အချိန်။ လူတွေက “အနတ္တ” ထက် အများကြီး ကောင်းတယ် ဆိုပြီး ဆွေးနွေးကြတာလေ။ bro တို့လည်း အဲ့ကနေ social media engagement များများ ရသွားတယ် ထင်တယ်။ အင်တာဗျူးတွေ ဘာတွေလည်းတွေ့တော့။ ကျွန်တော်ပြောတာမှန်မလား။

ဟုတ် Bro။ The Earth film..၁၀မိနစ်စာပေါ့…ရိုက်လိုက်သေးတယ်။

ကျွန်တော် အင်တာဗျူးတွေမှာ ပြောတာတွေ့တော့တွေ့ပါတယ်။ Bro တို့ The Earth လုပ်တုန်းက fictional language တွေ အကခရာတွေရော ၊ costume design အတွက်ကိုပဲ ၃သိန်းလောက် သုံးလိုက်ရတယ်ဆိုလား။

ဟုတ်တယ် bro ။ အဲ့တုန်းက သုံးသိန်းဆိုတာက များတာပေါ့။

ဟုတ်ပ။ rate တွေ တက်ကုန်ပြီဆိုတော့။ အဲ့လို ပြောရတဲ့ အချိန်တောင် ရောက်နေပြီ။ ဟားဟား(နှစ်ယောက်စလုံးရယ်၍)

ကျွန်တော် အဲ့မှာ Bro အောင်မျိုးမင်း ကိုသတိထားမိတာပေါ့။ အဲ့The Earth မတိုင်ခင် bro တို့ vfx showcase လေးတွေတော့ တွေ့ဖူးတယ်။ The Earth က bro တို့ attempted ဖန်တီးတဲ့ ပထမဆုံး sci fi ဖြစ်မလား။

ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ပထမဆုံး Sci fi က ဒီဟာတော့ မဟုတ်ဘူး။ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ပထမဆုံး Sci FI က experimental ပေါ့။ ကိုယ့်ဘာသာ စမ်းနေတဲ့ **Elimination** ဆိုတာပေါ့။ သူက Sci Fi action ပေါ့နော် အဲ့လို ပုံစံမျိုးလေး။

ဟုတ်။အဲ့နောက်မှာက Legend of Arindama တို့ Zeragon တို့လို fantasy ဘက် ပြောင်းသွားတာပေါ့။

Zeragon ကလည်း sci fi ထဲတော့ ပြောလို့ရမယ်။ cyberpunk ပေါ့။

ဟုတ်။superhero genre လည်းဆိုတော့။

ဟုတ်ကဲ့။ The Earth ကျတော့မှ ပိုပြီး လူတွေကြား သိသွားတဲ့ project ပေါ့။

ဟုတ်တယ်။နည်းနည်း..လူသိသွားတာပေါ့။

ကျွန်တော် ထင်တာ အဲ့တာပြီးတော့ နောက်တစ်ခုက bro တို့ Star Wars Fan short film လေးဖြစ်မယ်ထင်တယ် ။ကြားထဲမှာ ဘာရှိဦးမလဲ မသိဘူး။

ကြားထဲမှာ လုပ်တာတွေတော့ရှိတယ်။ ဒါပေမယ့် the Earth ပြီးတော့ ကျွန်တော်တို့ fantasy ဘက်ကို လှည့်သွားတယ်။ပြီးတော့မှ ဒီဘက်ကို ပြန်လာတာဆိုတော့ Enchanted Steel ကျတော့မှ Sci Fi ဘက် ပြန်လှည့်သွားတာပေါ့။ဟုတ်။ The Earth ..ပြီးတော့ Star Wars fan short film လေးအပြီးမှာ ကျွန်တော်တို့ Sci Fi မှာရပ်သွားတယ်။

THE EARTH

TIME REMAINING
00:06:06
ELIMINATION
RBE

Enchanted steel ဖန်တီးတုန်းက ကျွန်တော်တို့ဒီဘက် အဲ့တုန်းကတော့ Tale Machine အနေနဲ့ပေါ့။ Concept လေးတွေ၊storyboard လေးတွေ၊နောက်ပြီး poster လေးတွေပါ ကူပြီး လုပ်ပေးခဲ့တာဆိုတော့လေ။

ဟုတ်ကဲ့။

သူရော ဘယ်အခြေအနေ ရောက်သွားပြီလဲ။ စာဖတ်ပရိသတ်ကို ကြောငြာလိုလေး ဖြစ်ဖြစ် ပြောပြချင်တာလေးများ ရှိမလား မသိဘူး။ ဒါက ကြားဖြတ် ကြော်ငြာပေါ့ ဟီး။

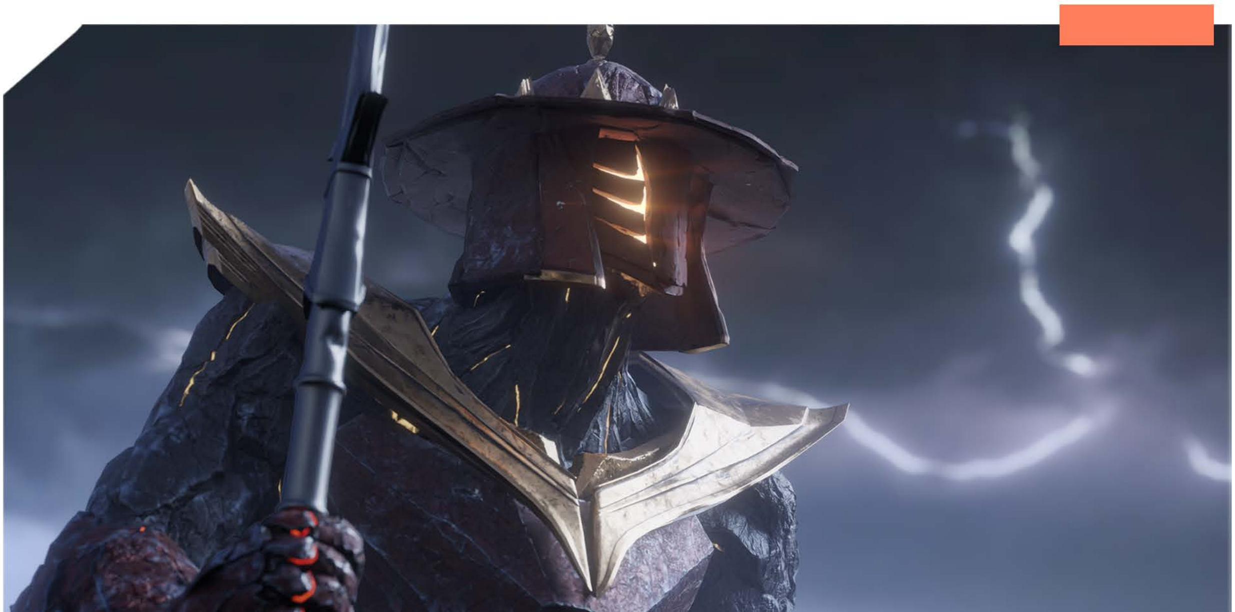
ကြော်ငြာချင်တာက..အမ်း..ဒီ project က ကျွန်တော်တို့ local artist တွေ ပေါင်းပြီး impact တစ်ခုခုလုပ်မယ်ပေါ့နော်။ Impact တစ်ခု အကြီးကြီး…ကျွန်တော်တို့ မြင်ချင်ခဲ့တဲ့ ကျွန်တော်တို့ ငယ်ငယ်ကဆိုရင် ကိုယ်နိုင်ငံမှာဆိုရင် မြန်မာ ရုပ်ရှင် industry မှာ ဖြင်ချင်ခဲ့တဲ့ ပုံစံတွေပေါ့နော်။အဲ့လို ပုံစံတွေကို မမြင်ခဲ့ရတဲ့ အတွက်ကြောင့် ကိုယ့်ကိုကိုယ်ပဲ လုပ်ကြမယ်ဆိုပြီးတော့…လူငယ် artist တွေ ပေါင်းပြီးတော့…လူငယ် artist တွေ ပေါင်းတယ်ဆိုတာကလည်း local ရဲ့ အရသာကို ရအောင်လို့ပါ။မြန်မာမှုတွေ၊ မြန်မာ culture ရဲ့ အရသာကို ပေါင်းပြီးတော့ လုပ်ကြတာ ဖြစ်တယ်ပေါ့နော်။ ဒါပေမယ့် တကယ့် goal ကတော့ impact တစ်ခု ဖြစ်ချင်တာပေါ့နော်။ အဲ့အတွက် အဓိက ထိန်းရတာက quality ဖြစ်တဲ့ အတွက် ဘယ်လိုမျိုး..ဒီ… production က ဘယ်လိုမျိုးသွားနေလဲဆိုရင် ..ဒီဟာကို ပိုကောင်းအောင် ဘယ်လို လုပ်လို့ရမလဲဆိုတာကို shot တိုင်း shot တိုင်း frame တိုင်း frame တိုင်းကို ကြည့်ကြည့်ပြီးတော့ experimental ပဲ လျှောက်စမ်းနေတာပေါ့။ အဲ့တာကြောင့် အတိအကျတော့ ဘာမှတော့ ပြလို့မရသေးဘူး။

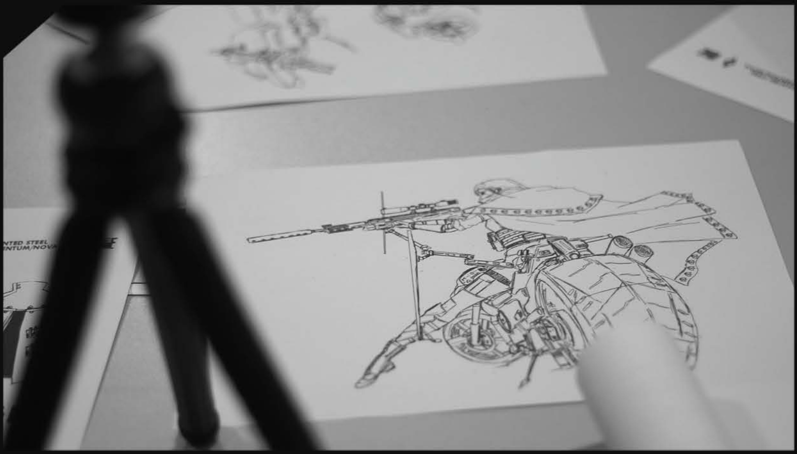
ထွက်တော့ ထွက်မှာပါနော်။ ရိုက်ကူးထားတာတွေလည်း ပြီးပြီဆိုတော့။

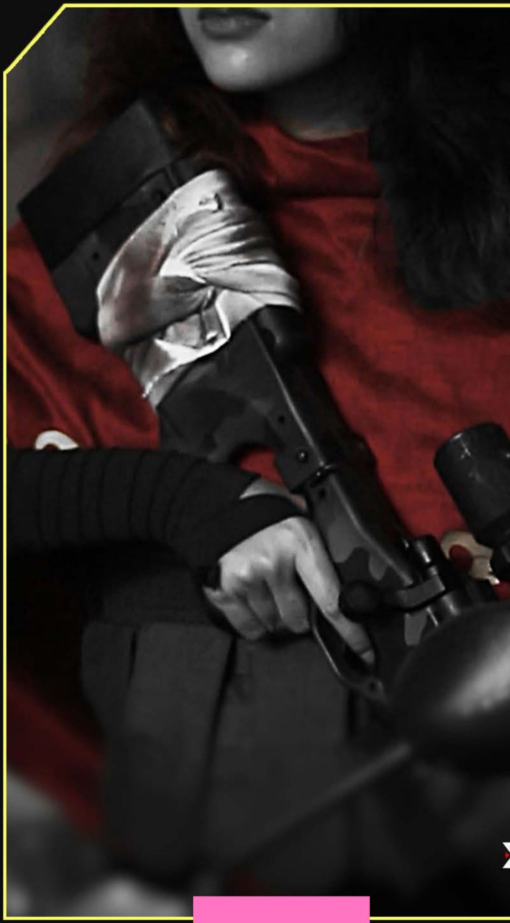
ဟုတ်…အဲ မပြောနိုင်ဘူး(ရယ်၍)

ဟုတ်ကဲ့ပါဗျ။ အဲ့ဟာနဲ့ ပတ်သက်ပြီး..ဒါ အရင်က တင်ဖူးတဲ့ concept လေးတွေဖြစ်ဖြစ် artwork လေးတွေကိုရော ပရိသတ်ကို ဒီကနေ ပြလို့ရမလား။

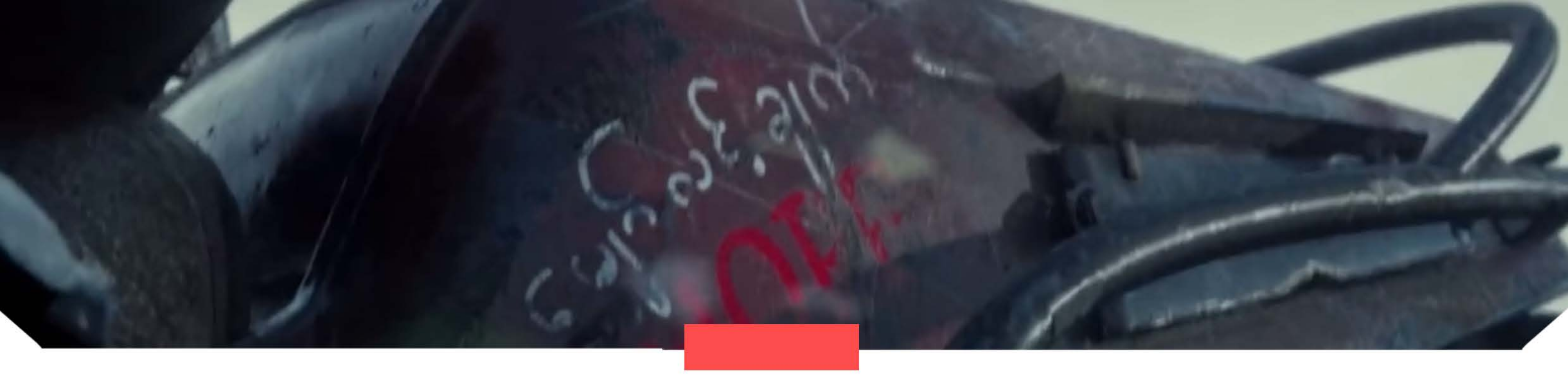
ဟုတ်။ရပါတယ်။online မှာလည်း တင်ပြီးတာဆိုတော့ ကိစ္စမရှိပါဘူး။







ဥပမာပြောရရင် Black Pantherဆို represent တဲ့ black people တွေ အများကြီး ကြိုက်ကြတယ်။ ဇာတ်လမ်းကိုဖယ်လိုက်ရင်ကို သူတို့နဲ့ ဆိုင်တဲ့ culture တွေ၊ဓလေ့တွေ အယူတွေ မြင်ရတယ်ပေါ့နော်။ relatable ဖြစ်တယ်ပေါ့ ပြောရရင်။ မြန်မာနိုင်ငံမှာလည်း လာပြီး Greek mythology နဲ့ လာပြီးတော့ market လုပ်ဖို့ခက်တာပေါ့ဗျာ။ မြန်မာ fantasy ရိုက်မယ်ဆိုရင် myth တွေထဲက အကြောင်းတွေနဲ့ ချက်ချင်း ပေါက်နိုင်တယ်။ Science fiction ကကျ Black Hole နဲ့ ပတ်သက်ပြီးတော့ မြန်မာပြည်က talent တွေနဲ့ ရိုက်မယ်ဆို စိတ်သိပ်ဝင်စားတော့မှာ မဟုတ်ဘူး။ Maybe ရုပ်ရှင်မင်းသားက နာမည်ကြီးလို့ ဒါမှမဟုတ် ကျွန်တော်တို့ cinematography က အရမ်းမိုက်နေလို့ trailer မှာ၊ VFX အရမ်းကောင်းနေလို့ အဲ့လိုမျိုးနဲ့ပဲ ဖြစ်နိုင်တယ်။ဒါတောင် visual နဲ့ မဟုတ်ဘဲ “ဟေ့ကောင် ငါတို့ black hole နဲ့ ပတ်သက်ပြီး မြန်မာရုပ်ရှင် ရုံတင်နေတယ်” လို့ စကားနဲ့ ပဲပြောရင် ခုနကလို မြန်မာမှုတစ်ခုခုပါတဲ့ maybe ဇော်ဂျီ အကြောင်း ရိုက်ထားတဲ့ ကားလောက် သွားပြီး ဆွဲဆောင်လို့မရဘူးပေါ့နော်။



ဆိုတော့ ရှေ့က Bro ပြောတဲ့ စကားကို ဆက်ပြောရရင် မြန်မာနိုင်ငံမှာလည်း Star Wars တို့ Transfomer တို့ ဘာတို့ ကြည့်ပြီးတော့ မြန်မာနိုင်ငံက လုပ်နိုင်ရင်လည်း ကောင်းမှာပဲ ဆိုပြီး စိတ်ကူးယဉ်ကြတယ်ပေါ့။ အဲ့ရုပ်ရှင်ကားတွေကို ကြည့်ရင်လည်း အများအားဖြင့် Hollywood ကဆိုတော့ အမေရိကန်/အနောက်တိုင်း culture ကို center ထားတာဆိုတော့လေ။ တခြား..ဂျပန် တို့ ကိုရီးယားတို့ဆိုလည်း သူတို့ကိုယ်ကို center ထားပြီး ရိုက်တယ်ဗျာ။ Bro အမြင် မြန်မာ sci fi နဲ့ ပတ်သက်ပြီး အမြင်နဲ့ sci fi ဖန်တီးသူတွေအနေနဲ့ရော ဘယ်လိုမျိုး ချည်းကပ်သင့်တယ်ထင်လဲ။

ကျွန်တော့် အမြင်တော့ science fiction က.. သူကလေ တစ်ခါ ထူးခြားတာက fantasy တို့ဘာတို့လို မျိုး မဟုတ်ဘဲနဲ့ sci fi ကလေ culture မရွေးဘူး ထင်တယ်ပေါ့။ culture ခွဲလို့မရဘူးထင်တယ်။ သူ ကျတော့ ပိုပြီးတော့handle လုပ်ရတာလည်း ခက်တယ်ဗျာ။ ဘယ်လိုပြောရမလဲ science ဆိုတာ ကလည်း science ဆိုတဲ့ စကားလုံးကြီး ပါနေတာဆိုတော့လေ science ကို ပဲ ဦးတည်တာ ...သိတယ်မလား။

Science fiction ရိုက်ကြရင် တော်တော်များများက အာကာသအတွင်းမှာ တွေ့ရတယ်၊စက်ရုပ် တွေကို မြင်ရတယ်တို့ စိတ်ကူးယဉ်တာပေါ့။အချို့ကလည်း theory တွေ hypothesis တွေကို အခြေခံပြီး လုပ်ကြတာပေါ့။ အဲ့လိုအခြေအနေမှာ ကျွန်တော်တို့တွေ အနေနဲ့ တစ်ခုမ်းနောက်ကျ တာတော့...ဘယ်လိုပြောရမလဲ...ကျွန်တော်တို့ မြန်မာနိုင်ငံကလည်း နည်းပညာအရဆို တော်တော်လေး နောက်ကျခဲ့တယ်။ အဲ့ဒါကြောင့်လဲ ပါမယ်ထင်တယ်ပေါ့နော်။ ကိုယ့်နိုင်ငံမှာ sci fi မထွန်းကားဘူး ဆိုတာကလေ။ဒါပေမယ့်ပေါ့ ကျွန်တော် ခံယူတာကတော့ စောနက ပြောသလို science fiction က culture နေရာ မရွေးဘူးပေါ့နော်။ ဥပမာ fantasy တော်တော်များများက folklore တွေ mythology တွေကို အခြေခံတာပေါ့။ ကျွန်တော်တို့ Greek တို့၊ Viking(Norse)တို့။ အဲ့ လိုဟာမျိုးကျတော့ နေရာ ရွေးတယ်ဗျာ။ ဥပမာ Greek mythology ကို မြန်မာ actor တွေနဲ့ ရိုက် ရင် မလိုက်ဘူးလေ။

ဟုတ်တယ်ဟုတ်။(နှစ်ယောက်စလုံး ရယ်၍)

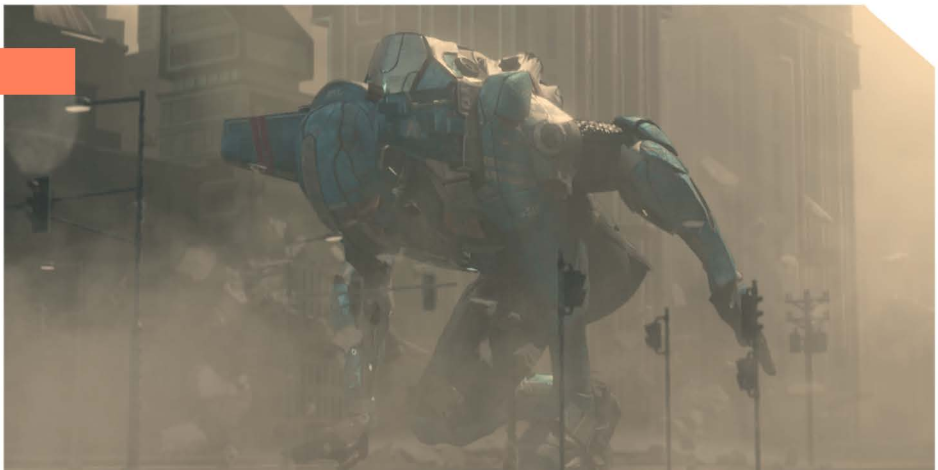
နောက်ပြီး ကျွန်တော်တို့ဆီမှာလည်း mythology တွေ ရှိတယ်ပေါ့နော်။ ဒီ နဂါး၊ဂဠုန်တို့ အဲ့လိုမျိုး တွေကျ ကျွန်တော်တို့ ဒီ market ထဲကို ပိုဝင်ရလွယ်လိမ့်မယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ရုပ်ရှင်ပဲ ဖြစ်ဖြစ် animation ပဲဖြစ်ဖြစ် fictional နောက်ခံ projectတွေကလေ marketing က အရေးကြီး တယ်လေ။ ရုပ်ရှင်မှာဆို trailer ပေါ့။ အဲ့ဟာတွေကောင်းဖို့က အရေးကြီးတယ်လေ။ ရုပ်ရှင် မကောင်းတာ ကောင်းတာ နောက်မှပေါ့။ ရုံထဲရောက်ရင် လက်မှတ်ဖိုးက ဖြတ်ပြီးသွားပြီလေ။ဆို တော့ Marketing က အရေးကြီးတယ်။ အဲ့မှာ Fantasy က တစ်ဗန်းသာသွားတာပေါ့။

ကျွန်တော်ရဲ့ approach ကတော့ science fiction ကို မြန်မာနိုင်ငံမှာ ဘယ်လို ဖြန့်ချင်သလဲဆို တော့လေ… Spoiler Alert တော့ ဖြစ်သွားတယ်ပေါ့နော်။ Zeragon တို့ဘာတို့မှာကျ ကျွန်တော် ခံယူတာက science ရဲ့ definition ပေါ့။ Science ကို breakdown လုပ်လိုက်ရင် တကယ်က သင်္ချာပေါ့။ သင်္ချာပဲဗျာ။

Physic ဆရာတွေ စိတ်ဆိုးတော့မှာပဲ။

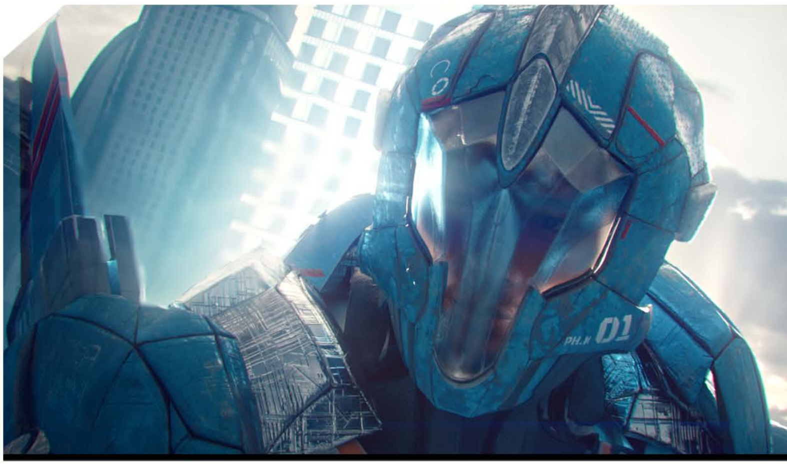
ကျွန်တော်တို့ လူတွေရဲ့ comprehend လုပ်တဲ့ဟာပေါ့နော်။ ကျွန်တော်တို့ ဒီပတ်ဝန်းကျင်က အရာတွေ ဖြစ်ပျက်တာတွေကို နားလည်အောင် လုပ်လိုက်တာပေါ့။ ဒီဟာတွေကို ဘယ်လို နားလည်တာလဲ။ ဘာကြောင့်လဲဆိုပြီးပေါ့။ လူတွေ အရာဝတ္ထုတွေကို breakdown လိုက်တာ ပေါ့။ အဲ့ကနေ ကျွန်တော်တို့ chemistry ရှိတယ်၊ physic ရှိတယ်၊ bio ရှိတယ်။ ဒီဟာတွေ အကုန်လုံးက science ပဲကွာ။တကယ်တမ်းက။ လူတွေ ဘယ်လိုဖြစ်လာတာလဲတို့၊human evolution တွေ၊သစ်ပင်တွေ ဘယ်လိုပေါက်လဲ ..ဒါတွေ အကုန်လုံးကို science လို့ပဲ သက်မှတ် တာဗျာ။ ကျွန်တော်စောနက ပြောတဲ့ fantasy နဲ့ sci fi ကွာခြားပုံကို ကြည့်မယ်ဆိုရင် ကျွန်တော် တို့ science အသားပေး လုပ်တာထက် fantasy လုပ်တာ ပိုပြီးထိရောက်တယ်ဆိုတော့လေ …ကျွန်တော်တို့ရဲ့ မြန်မာလို့ ခေါင်းစဉ်တပ်လို့ရတာကလည်း မြန်မာ history တို့၊ culture တို့၊ myth တို့၊ ပြီးတော့ Myanmar aesthetic ပေါ့။ အဲ့တော့ ကျွန်တော် Zeragon ထဲမှာ ခံယူထားတဲ့ concept ကကျတော့ science ဆိုတာ တကယ်တမ်းကျ logical ကျနေမှ မဟုတ်ဘဲ မှော်ပညာ တွေ၊magic တွေ၊ အောက်လမ်းတွေ၊ sorcery တွေစတဲ့ ကျွန်တော်တို့ နားမလည်သေးတဲ့ science တစ်ခုပဲဗျာ။ ကျွန်တော်တို့ အခြေအနေတစ်ခု ရောက်မှ နားလည်မှာဆိုပြီးတော့ သတ်မှတ်ပြီး အဲ့ဟာတွေ အကုန်လုံးကို သိမ်းကြုံးပြီး science နဲ့ ချိတ်လိုက်တာပေါ့။

Enchanted steel ကလည်း ဆင်တယ်။ အခု public မှာ ချပြထားတဲ့ poster တို့ဘာတို့အရ လေ။ အဲ့ဒါကြောင့်လဲ ကျွန်တော် ဖန်တီးတဲ့ အရာတွေကို genre ရယ်ဆိုပြီး မသတ်မှတ်ချင် ဘူးပေါ့။ ဒါကတော့ sci fi၊ဒါကတော့ fantasy ဆိုပြီးလေ။တကယ်တမ်း ပြန်တွေးကြည့်ရင် ကြားထဲမှာ လိုင်းဆိုပြီး မရှိဘူး။ကိုယ်သတ်မှတ်ချင်တာ သတ်မှတ်လို့ရတယ်။ Enchanted Steel ကလည်း အဲ့လိုမျိုးပဲ။ သူကလည်း fantasy ယောင်ယောင် sci fi ယောင်ယောင်။ ကိုယ့်ခံယူချက်အရပဲပေါ့။လူတွေ ဘယ် religion ကဘယ်လိုရှိလဲ ရွေးသလိုပဲ။ ဒီ ရုပ်ရှင် ကြည့်လိုက်ရင် ကိုယ်ခံစားရတဲ့ genre က ဘာလဲပေါ် မူတည်တာပေါ့နော်။ အဲ့လိုထင်တယ် ပေါ့နော်။



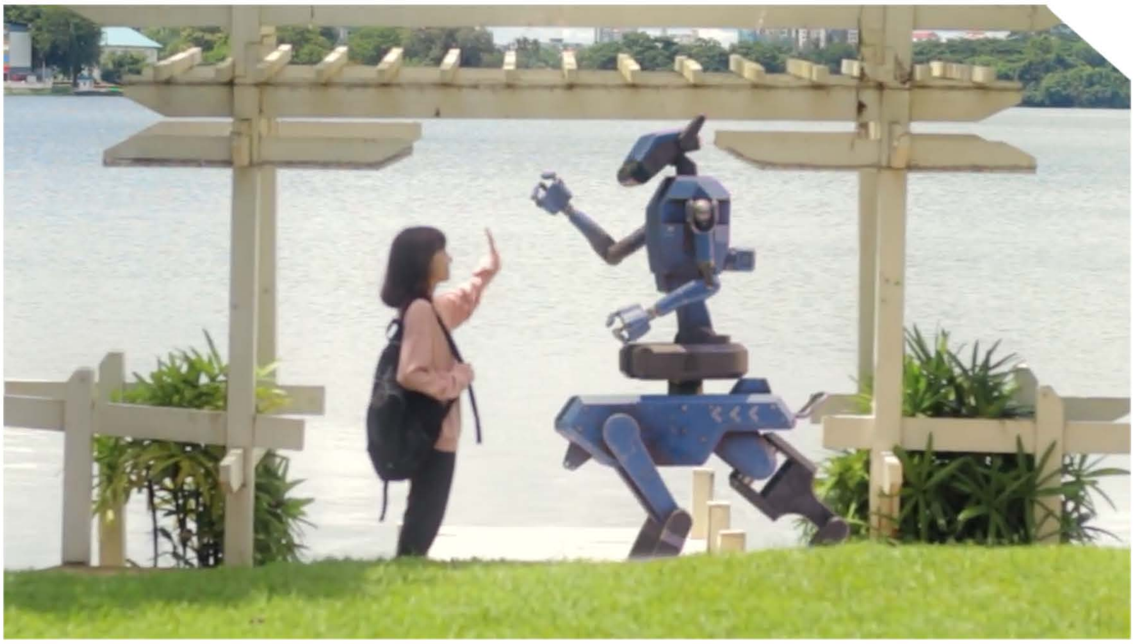
ကျွန်တော်ကတော့ အကြံပေးရမယ်ဆိုရင် sci fi နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ကြိုးစားနေတဲ့ artist တွေကို လည်း အကြံပေးရမယ်ဆိုရင် ဟိုလို သိပ္ပံ အသားပေး hard sci fi တွေက ခက်လိမ့်မယ်ပေါ့နော်။ ground foundation ကနေစပြီးတော့ build ရမှာပေါ့။ အဲလို sci fi တွေကလည်း Hollywood တို့ဘာတို့က ကောင်းအောင်လုပ်ပြီးသားဆိုတော့…သူတို့နဲ့ ယှဉ်ရဖို့က ခက်တယ်ဗျာ။ အဲ့တော့ သူတို့နဲ့ မတူတဲ့ ဟာမျိုးကို ချပြဖို့ အတွက်ပေါ့။ Hard sci fi လိုမျိုးက ခက်လိမ့်မယ်။ So make up your own sci fi ပေါ့။ကိုယ်ရဲ့ အတွေးနဲ့ ခံစားချက်ကို ပေါင်းပြီး sci fi genre တစ်ခုကို ဖန်တီးလိုက်ဗျာ။ အဲ့ဟာကို introduce လုပ်ပေါ့။ အဲ့လို လုပ်တာ ပိုပြီးတော့ ထိရောက်မယ်ထင်ပါတယ်။

ဟုတ်ကဲ့ပါ။ အခုလို စိတ်ရှည်ရှည်နဲ့ ဖြေပေးတဲ့ အတွက် ကျေးဇူးပါဗျ။ ဒီဘက်ခေတ်…နောက်ပိုင်းတွေမှာ sci fi aesthetic နဲ့ ပတ်သက်ပြီး ဒီ vfx တွေ၊ hologram တို့ဘာတို့ပေါ့။ အဲ့ဟာတွေကို ထည့်သုံးတဲ့ ကြော်ငြာတို့၊ music video တို့လိုမျိုးတွေ တွေ့ရတယ်။ visual အရပဲပေါ့။ သူတို့လို ချည်းကပ်မှုမျိုးကိုရော ဘယ်လို မြင်လဲဗျ။



ကျွန်တော်ထင်တာကတော့ အဲ့ဟာကလေ science fiction ဆိုတာထက် ဘယ်လိုပြောရမလဲ science fiction ရဲ့အရသာပေါ့ ဒီလိုမျိုး futuristic ဖြစ်တဲ့ effect တွေ၊ ဥပမာ 2077မှာ တည်ထားတဲ့ ပုံစံမျိုးတွေ၊ ဒါကျတော့လည်း World building နဲ့ ဆိုင်တယ်လို့ထင်တယ်ပေါ့နော်။ သူကကျ concept တစ်ခု ပျိုးထားတာမဟုတ်ဘဲ ဒီ era ကြီးမှာ ရှိနေမယ်ဆိုရင် ဘယ်လိုမျိုး ခံစားရမလဲလို့ feeling အတွေး တစ်ခု ပေးတယ်ပေါ့နော်။ တစ်ဖက်မှာလည်း aesthetic အရ သက်သက် ထည့်ကြတာတွေ ရှိတာပေါ့နော်။အဲ့လို element တွေကို ရိုက်ကူးရေးအပိုင်းမှာ ဒီတိုင်း သက်သက်ထည့်သုံးတာကလေ ကျွန်တော် အမြင်ကတော့ တော်တော် risk ယူပြီး လုပ်ထားတာပေါ့လေ။ ဘာလို့လဲဆိုတော့ ဒီဟာတွေ visual effect တွေ ကျွန်တော်ကတော့ visual effect သမားမို့လို့ ပေါ့ အဲ့ဒီ visual effect တွေ လုပ်ရတာက ခက်တယ်ကွာ။ တစ်ခါတစ်လေ အချို့ဟာတွေက practical လုပ်လိုက်တာက ပိုလွယ်တာမျိုးရှိတယ်။ ပြီးတော့ အရင်းအနှီးလည်း အရမ်းကြီးတယ်။ ဒါတွေကို သူတို့ တော်တော် risk ယူပြီး လုပ်တာကွ။ စောနက ပြောသလို local မှာ sci fi က ပေါက်ရလည်း ခက်သလို project တွေက visual လန်းနေတောင်မှပဲ marketing ပိုင်းမှာ attention grab လိုက်သလို ဖြစ်မှာဗျာ။ ခဏပဲရမှာ။ အဲ့ video တစ်ပုဒ်ကို အဆုံးအထိ ချိတ်ဆက်သွားဖို့က သူရဲ့ story လည်းလိုသေးတယ်။ ပြီးတော့ ဒီကောင်ရဲ့ point က ဘာလဲ လည်းရှိသေးတယ်။ Sci fi တွေကို aesthetic အနေနဲ့ သုံးတဲ့အခါမှာလေ marketing မှာတော့ maybe အလုပ်ဖြစ်ရင် ဖြစ်မယ်။ဒါပေမယ့် ကိုယ့် point က မလိုအပ်ဘဲနဲ့ ဒီလို ထည့်လိုက်တဲ့အခါကျ ပရိသတ်တွေအနေနဲ့ ရှုပ်သွားတာတွေ ရှိတယ်။ အချို့ကျတော့လည်း sci fi မြင်တာနဲ့ ကလေးဆန်တယ်ဆိုပြီး တွေးကြတာလဲ ရှိတယ်။အဲ့လိုအခါမျိုးတွေမှာဆိုရင် ကိုယ့် project ရဲ့ marketing ကိုပါ ပိုပြီးကျစေတယ်။

ဒါပေမယ့် ကျွန်တော်တို့လို သူတွေဆိုရင် အဲ့လို risk တွေကို သိရဲ့နဲ့ ကိုယ့်ပတ်ဝန်းကျင်ကို introduce လုပ်စေချင်တာ။ ဒီ sci fi ရဲ့ အရသာကိုပေါ့။ ကျွန်တော်တို့ မြင်နေတွေ့နေရတဲ့ တော်တော် များများက 90%လောက်က အတွေးအခေါ်အသစ်ကို မလုပ်ဘဲနဲ့ ဒီကောင်ပေါက်ရင် ဒီကောင်ဘဲ..trend နောက်ကို လိုက်ကြတာ။ဒီလိုဟာမျိုးလေး လုပ်လိုက်ရင် လူကြိုက်များတယ် စီးပွါးဖြစ်တယ်ဆိုပြီ။ အနုပညာဆိုတာ innovative ဖြစ်ရမယ်ကွာ။ inspiration တော့ရှိတယ်။ reference တွေ၊ inspiration တွေ ကျွန်တော်တို့လည်း ယူတယ်။ဒါပေမယ့် ကိုယ်က project တစ်ခုကို လုပ်ပြီဆို ကိုယ်ရဲ့ own ကိုယ့်ရဲ့ ခံစားချက်ကို လုပ်တဲ့အခါ သူများနဲ့ မတူတာ တစ်ခုတော့ပါတယ်ဗျာ။ အဲ့ဟာကို base လုပ်ပြီး အဲ့ဟာကို surround ပြီး reference တွေနဲ့ လုပ်တာပေါ့နော်။ အဲ့ဒီလို အသစ်အဆန်း လုပ်လိုက်တဲ့ လူတွေကိုတော့ ကျွန်တော် လေးစားတယ်ကွာ။ ဘာဖြစ်လို့လဲ ဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့ပဲ သိတာ။ တကယ်တိုင်း လုပ်နေတဲ့ သူတွေပဲ သိတာ။ အသစ်အဆန်း လုပ်လိုက်တာက ကိုယ့်အတွက် နစ်နာတယ် တကယ်တော့။ဒါပေမယ့် industry ကြီး ကောင်းသွားတယ်ကွာ။ အဲ့ဒါကြောင့် အဲ့တုန်းက စမ်းကြတဲ့ သူတွေ လုပ်ကြတဲ့ သူတွေကို ကြည့်ပြီး အားရတယ်။ပီတိဖြစ်တယ်ပေါ့။ Artist အချင်းချင်းဆို အရမ်းလေးစားတယ်။ နောက်လည်း လုပ်ကြစေချင်တယ်။ အကုန်ဝိုင်း တွန်းမှရမှာဆိုတော့။ တစ်ဦးတစ်ယောက် အဖွဲ့အစည်းတစ်ခုကပဲ ချွန်ထွက်သွားလို့မရဘူး။ အပြိုင်အဆိုင်လေးတွေကလည်း ရှိနေမှ မိုက်လာမှာပေါ့နော်။



ကိုယ့်ကို influence ဖြစ်စေတဲ့ ..ကြိုက်တဲ့ sci fi လေးတွေ ဂိမ်းပဲဖြစ်ဖြစ်၊ရုပ်ရှင်၊ရုပ်ပြ စာအုပ်ပဲ ဖြစ်ဖြစ် ပြောပြပါဦး။

Sci fi ထဲမှာ..sci fi တောင်မဟုတ်ပါဘူး all time favorite ထဲမှာဆိုရင်တော့ Bladerunner ပေါ့။

ပထမကားကို တော်တော်လေး သဘောကျတယ်။ ဂိမ်းထဲမှာဆိုရင် Horizon Zero Dawn ပေါ့။ အခုတော့ နှစ်ဂိမ်းထွက်သွားပြီပေါ့နော်။ အဲ့နှစ်ခုကို ဘာလို့ကြိုက်တာလဲဆို အဲ့နှစ်ခု ကလည်း ဆင်တယ်ဗျာ။ သူတို့ရဲ့ concept ပေါ့နော်။ Bladerunner ဆိုရင် ကျွန်တော် စောစောက ပြောသွားတဲ့ concept တွေ အကုန်လုံးပါတယ်ဗျာ။ သွားတဲ့ ပုံစံက…maybe aesthetic အရတော့ sci fi ပေါ့။ဒါပေမယ့် ရုပ်ရှင်ထဲကို သွားကြည့်ရင် ဘယ်လိုပြောရမလဲ။ Gadget တွေဘာတွေကို အသုံးချပြီး ရုပ်ရှင်ကို လုပ်သွားတယ်ဆိုတာထက် သူ့ရဲ့ concept ကတော့ Android တွေပေါ့ဗျာ။သူတို့ခေါ်တာတော့ replicant ပေါ့။ replicant တွေရဲ့ အကြောင်းကို ပြတာဗျာ။ အဲ့ဒီကားကို ကြည့်လိုက်ရင် ဒီကောင်တွေက replicant တွေ၊ ဒီ ကောင်တွေနဲ့ ငါတို့ ဘာမှ မဆိုင်ဘူးဆိုပြီးလည်း ကြည့်လို့မရဘူးက။ကိုယ်ချင်းစာပေး ရတယ်။ Replicant တွေနေရာကလည်း ခံစားဖြစ်သွားတယ်ပေါ့နော်။အဲ့တစ်ကွက်ပေါ့။ Horizon ကျတော့ human evolution မှကွာ ပြောင်းပြန်လုပ်လိုက်တာ။တိရိစ္ဆာန်တွေ bio ဘာတွေ မရှိတဲ့ အချိန်မှာ လူသားမျိုးနွယ် ပြန်စတဲ့ အချိန်မှာ တိရိစ္ဆာန်တွေအစား AI စက်ရုပ်တွေ အစားထိုးလိုက်တာ။ တိရိစ္ဆာန် စက်ရုပ် တွေကလည်း သူတို့ကိုယ်ကို စက်ရုပ်လို့မထင်ဘူး။ သမင်စက်ရုပ်ကလည်း သူ့ကိုယ်သူ သမင်ပဲထင်တာမျိုး။အဲ့အခါ ecology structure တွေက မတူတော့ဘူး။တိရိစ္ဆာန်တွေဆို ရှိနေတဲ့ အကောင်တွေနဲ့ မတူ တော့ဘူး။ Function တွေလည်း ပြောင်းသွားတယ်။ behavior တွေလည်း ပြောင်းသွား တယ်။အဲ့အခါမှာ စက်ရုပ်တွေက အရင်ပေါ် ပြီး နောက်မှ လူတွေပေါ်တဲ့ concept ပေါ့နော်။

အဲ့ဂိမ်းဆော့တဲ့အခါမှာ action တွေ ဘာတွေထက်လေ Bladerunner လည်းတူတူပါပဲ action တွေဘာတွေထက် အဲ့ဒီအတွေး…တစ်ကားလုံးမှာ ကြည့်နေရင်း..ခံစားချက်ကလည်း ပါနေ တယ်။ သနားမိတာ၊ကြောက်မိတာ၊ ဒါတွေလည်း ပါနေတဲ့အခါ ဦးနှောက်ရော နှလုံးသား ရော အလုပ်လုပ်တယ်။ အဲ့လိုပဲ ပြောရမှာပေါ့။ inspiration က ပွင့်ပွင့်လင်းလင်း ပြောရရင် အဲ့လိုမျိုး ဟာတွေ ကြိုက်တယ်ဆိုပေမယ့် ကျွန်တော် ကိုယ်တိုင်လည်း အဲလိုဟာတွေ မရေး နိုင်ဘူး။ အဲ့လိုဟာတွေ မရေးနိုင်တဲ့အတွက်ကြောင့် ကျွန်တော်တို့ လုပ်တဲ့ ပုံစံတွေကတော့ အဲ့ထက် ကွဲထွက်တယ်ပေါ့နော်။ entertainment ဘက်ကိုပိုသွားတာပေါ့ကွာ။ philosophy ထက်။ ဒါပေမယ့် အမြဲတိုင်းပေါ့..အဲ့လို ပေးနိုင်တဲ့ feeling ကို director တစ်ယောက်အနေနဲ့ ကြိုးစားနေတယ်။အဲ့လိုမျိုး feeling ပါတဲ့ကားလေးတွေ ရိုက်ချင်တယ်ပေါ့။

FAQမေးချင်တာမေး

တကယ်တော့ စာဖတ်သူတို့ မေးလိုသမျှ မေးလို့ရလေအောင် FAQ အစီအစဉ်လေး ပေးမယ့် ဒီတစ်ခါတော့ စာရေးသူဘက်ကနေပဲ မေးချင်တာလေးတွေ၊စစ်တမ်းကောက်စရာလေးတွေ လုပ်ပါရစေ။(reverse uno card moment) ဧပြီလ issue 00က free sample edition လေးလည်း ဖြစ်တာကြောင့် နောက်လာမယ့် မဂ္ဂဇင်းတွေရဲ့ basic structure ကို ခန့်မှန်းလို့ရတာပေါ့။ တကယ်က နောက်ထပ် chapter တစ်ခု ထည့်သွင်းဖို့ ရှိပါတယ်။ **“ဖန်တီးမှု ကဏ္ဍ”** ဆိုပြီးပေါ့။ အဲ့ကနေ ပင်ကိုယ်ရေး စိတ်ကူးယဉ် သိပ္ပံ ဇာတ်လမ်းတွေ၊concept တွေ၊ idea တွေကို ဖော်ပြမှာ ဖြစ်ပြီး ရံဖန်ရံခါ ဘာသာပြန် ဝတ္ထုတွေလည်း ဖော်ပြသွားဖို့ ရှိပါတယ်။

Link

ဆိုတော့ ဒီ QR code လေးကို ဖြစ်ဖြစ် ဒီ အပြာရောင် link လေးဆီကနေ ဖြစ်ဖြစ် Google form ထဲ ဝင်ရောက်တာ စာရေးသူ ရဲ့ စစ်တမ်းမေးခွန်းလေးတွေကို ဖြေပေးပြီး သိလိုရာ FAQ များကိုလည်း မေးမြန်းလို့ရပါတယ်။
May issue ကျမှ မေးခွန်းရဲ့ အဖြေလေးတွေနဲ့အတူ ပြန်ဆုံကြရအောင်။

မောင်နှမ်းဖြူး